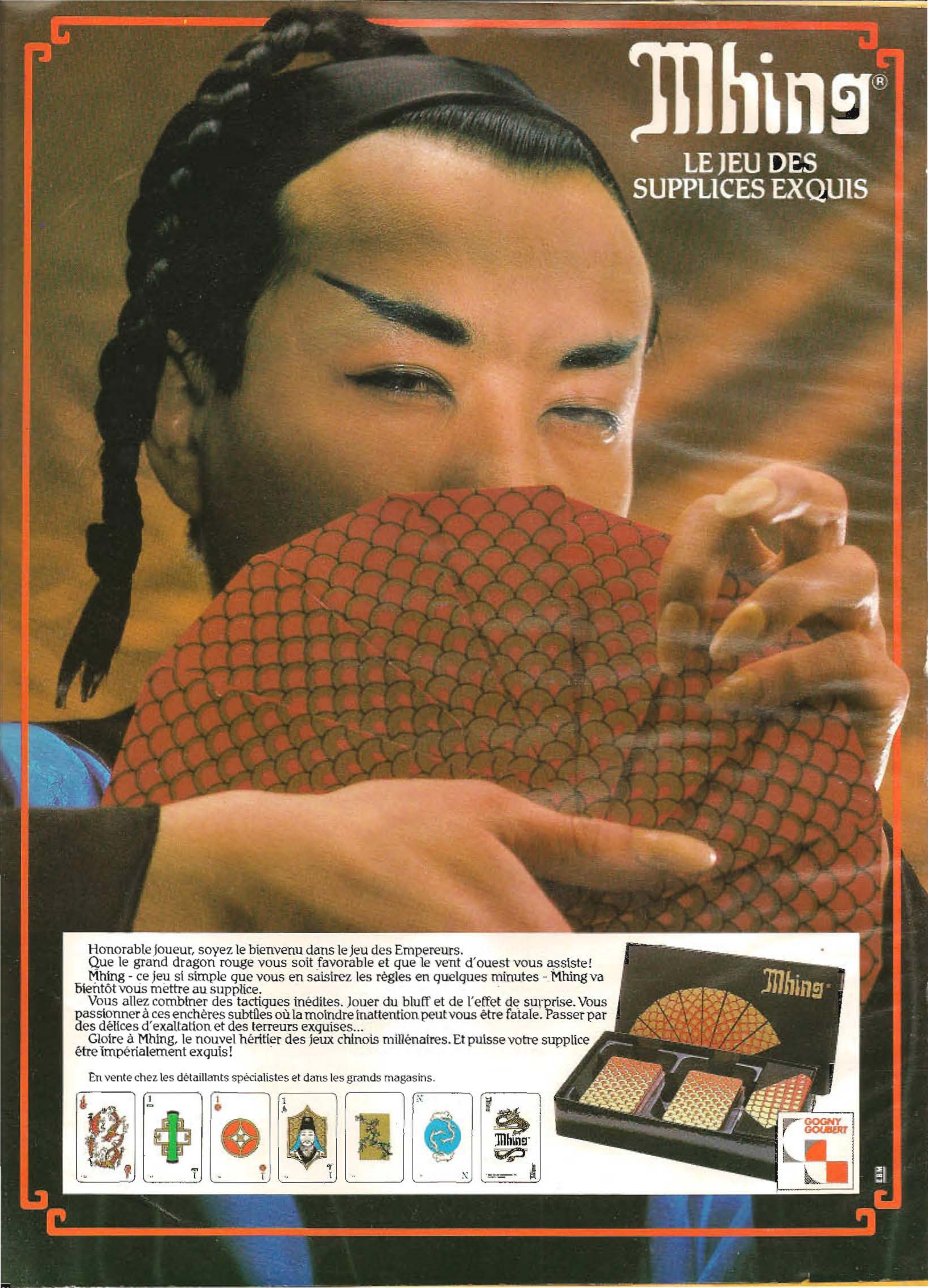
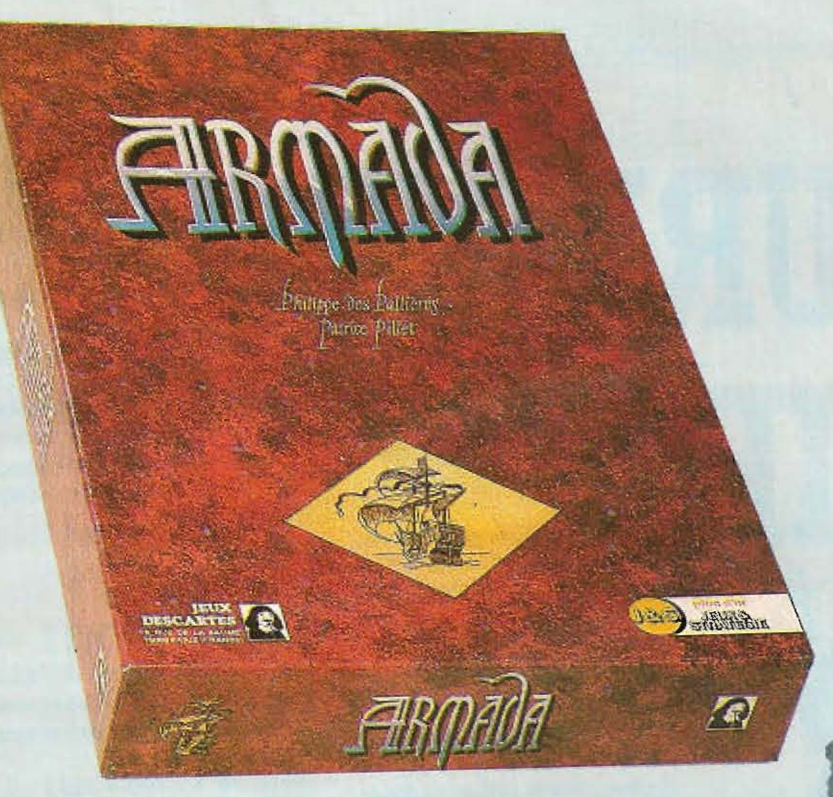

N° 46 BIMESTRIEL 25 F
ISSN 0247-1132
160
JEUX & STRATEGIE
VOYAGES
NUITS DE CHINE...
NUITS LUDIQUES
PETITS JOBS
CREER VOTRE CLUB,
POURQUOI PAS ?
JOUEZ AU
BACKGAMMON
CULTURE
MESUREZ VOTRE QJ :
LE GRAND TEST
DE L'ETE...
RESERVE AUX JOUEURS
64
M 2543 - 46 - 25,00 F
3792543025004 00460


Mhing®
LE JEU DES
SUPPLICES EXQUIS
Honorable joueur, soyez le bienvenu dans le jeu des Empereurs.
Que le grand dragon rouge vous soit favorable et que le vent d'ouest vous assiste!
Mhing - ce jeu si simple que vous en saisirez les règles en quelques minutes - Mhing va bientôt vous mettre au supplice.
Vous allez combiner des tactiques inédites. Jouer du bluff et de l'effet de surprise. Vous passionner à ces enchères subtiles où la moindre inattention peut vous être fatale. Passer par des délices d'exaltation et des terreurs exquises...
Gloire à Mhing, le nouvel héritier des jeux chinois millénaires. Et puisse votre supplice être impérialement exquis!
En vente chez les détaillants spécialistes et dans les grands magasins.
Mhing
GOGNY GOUBERT



LE JEU QUI INNOVE

La presse en parle...

"...Armada : la fièvre de l'or... offre un système à la fois simple, rapide et efficace..."
Le Journal Quotidien Rhônes Alpes

"...Voici un nouveau jeu de conquête et de stratégie qui ravira tous ceux qui rêvent d'être maîtres du monde..."
Sud-Ouest

"...Rarement le sens de la stratégie aura été autant sollicité dans un jeu..."
L'Est Républicain

"...ARMADA démode les jeux de stratégie..."
Médias

"...La stratégie, la diplomatie, l'économie se mélangent sans cesse, et comme il existe plusieurs façons de gagner, tous les coups sont permis..."
L'Évènement du Jeudi

"...Surtout, et c'est l'une des grandes originalités du jeu, il offre à chacun la possibilité d'organiser son tour de jeu comme il l'entend car il dispose d'un capital de coups..."
L'Ardennais

"...Bref, ARMADA est un futur "classique" qui peut réveiller le conquistador qui sommeille en vous, pour peu que vous soyez prêt à tout pour remporter une partie..."
Casus Belli

"...Plus remarquable encore est la possibilité pour le joueur d'affiner et de parfaire ses stratégies au fur et à mesure des parties qu'il dispute, ce qui les rend toujours nouvelles et attrayantes..."
Enfant d'abord

"...ARMADA shows they (French people) can publish their own board games, and ship them over here. For those as linguistically gifted as moi, the rules are printed in English and German too..."
White Dwarf

"...Mais si ARMADA a reçu le Pion d'Or 1986 décerné par la revue JEUX & STRATEGIE, ce n'est pas seulement pour l'intense compétition... ni pour la superbe qualité des pions, de la carte et de la boîte elle-même... c'est que les auteurs du jeu ont innové de façon étonnante..."
Tonus

"...Le matériel est luxueux : carte en sept pièces à assembler, bateaux en métal sur les mâts desquels on peut enfiler armées et or et des dés spéciaux. Les règles ont été écrites avec un réel souci de clarté avec exemples et schémas..."
Jeux & Stratégie

LE JOURNAL DE JESSIE

LOTO: RECORD BATTU!

Eh oui, les records sont faits pour tomber. Avec 175, nous pensions vraiment avoir atteint le nombre minimum de grilles qu'il fallait jouer pour être assuré d'en avoir au moins une qni comportait au moins trois bons nnméros. Pourtant, depuis la parution du dernier numéro, j'ai reçu deux solutions correctes avec 174 grilles. La première est une photocopie d'une brochure qui semble du mêmc éditeur que celle que je présentais en ironisant sur son résultat de 179 grilles. La nonvelle édition est donc en progrès. Toutes nos félicitations à l'auteur qui n'a apparemment pas employé le système que j'exposais. Fera-t-il encore mieux la prochaine fois?

La seconde m'a été envoyée par Robert Chardard, des Ulis. Ce n'est en fait qu'nne amélioration du résultat publié. Mais elle est si astucieuse qu'elle vaudra à son auteur un abonnement d'un an à *J&S*.

En effet, il propose de jouer les 172 premières grilles publiées dans le numéro 45. Et de remplacer les 3 dernières par les 2 suivantes:

(173)- 41 42 43 44 45 46

(174)- 41 42 43 44 47 48

Et l'auteur reprend notre raisonnement. Dans le premier cas (parmi les 6 numéros gagnants, il y en a au moins 3 qui appartiennent à l'un des 3 groupcs 1-22, 23-44 et 45-49), son résultat reste évidemment valable.

Dans le second cas, chacun des 3 groupes comprend exactement 2 bons numéros: on a notamment



2 bons numéros dans le groupe B (23-44). Considérons les 3 cas possibles:

a) les 2 numéros sont compris entre 23 et 40 (inclus)

b) un numéro est compris entre 23 et 40, l'antre entre 41 et 44

c) les 2 numéros sont compris entre 41 et 44.

Dans les denx premiers cas, une au moins des grilles 155 à 172 comporte 3 numéros gagnants: elle comporte 1 numéro gagnant entre 23 et 40 et 2 numéros gagnants entre 45 et 49.

Dans le troisième cas, nous avons 2 numéros gagnants entre 41 et 44 et 2 numéros gagnants entre 45 et 49. Il est facile de vérifier que nous en avons au moins 3 dans l'une des deux grilles:

41 42 43 44 45 46

41 42 43 44 47 48

CQFD!

LOTO: SUITE... ET GAIN!

Ah... si vous aviez joué les grilles que je vous proposais dans mon dernier numéro! Le mercredi 3 juin, pour 176 francs, vons auriez gagné, avec 5 bons numéros, quelque 7 000 francs!

ÇA JOUE TOUJOURS À L'ECOLE!

Dites donc! Mais c'est qu'il s'en passe des choses dans nos écoles! "Le jeu à l'école", vous vous souvenez? C'était dans le n° 44. On s'était dit que ce serait bien de continuer à raconter d'autres expériences. Eh bien, côté courrier, ca va fort!

On m'écrit pour me parler de skat. Ce jeu de cartes (voir *J&S* n°9) suscite une véritable passion en Alsace où des championnats interscolaires et académiques sont organisés. La dynamique Ligue d'Alsace de skat a créé tout un tissn compétitif en milieu scolaire. Elle est à l'origine également de la naissance de "Skat de France", qui tient lieu de fédération nationale.

Une lettre aussi de Noyon (Oise), où l'on me signale la très active Association Jeux ct Echecs (AJE). Des moniteurs d'Echecs, quatre TUC, des enseignants, et cela donne vingt et une classes (du conrs préparatoire au cours moyen) initiées au noble jen en 1986 et quinze en 1987. Grâce à l'AJE, un grand tonrnoi d'Echecs pour enfants a été organisé l'an dernier: 505 participants!

Bravo et merci à tous de continuer à me faire part de vos expériences.

• Skat: Ligue d'Alsace - Lycée René-Cassin - 4, rue Schoch, 67083 Strasbourg Cedex.

• Skat de France - Jean-Michel Klinghammer, 1, rue de Bourgogne, 67450 Lampertheim.

Tél: 88 20 46 00

• AJE: Jean-Marie Lelong, 23, rue Hoche, 60400 Noyon.

Tél: 44 09 02 05

Enfin, Francis Descroizette, l'un des dirigeants du Damier Beauvaisien m'envoie les résultats du championnat interécoles de jeu de Dames de Beauvais. Six équipes de 20 joueurs ont disputé chacune dix matches. Soient au total 540 parties! Largement en tête, l'école Paul-Verlaine qui truste les huit premières places individuelles avec notamment l'indiseutable vainqueur, Thierry Dejancourt qui marque 28 points sur 28! Bravo aux organisateurs... et aux jeunes joueurs!

CRYPTARITHME I

Ca devient une spécialité de *J&S*... et de ses lecteurs. Que pensez-vous de celui-ci, proposé par Jacques Alardet de Bessenay.

UN + UN + CINQ = SEPT

Avec, comme il se doit (!):

UN est un nombre premier, CINQ est un multiple de 5 et SEPT un multiple de 7 !

Joli, non?

Solution dans le prochain numéro.

CRYPTARITHME II

Merci à François Dinet du Collège Albert-Camus de Genlis. Je viens de recevoir sa longne lettre pleine d'idées. Certaines sont originales... d'autres non.

Mais mon aimable correspondant cite ses sources !

Bravo, et comme il précise qu'il est déjà abonné et que, de toute façon, il ne mérite pas d'abonnement... eh bien, je lui en accorde un qn'il offrira à la personne de son choix!

Je n'ai pas encore eu le temps de vérifier tout ce qu'il m'a envoyé... sans solution! (Ah merci!).

Alors je publie" comme ça" ce sur-





prenant cryptarithme qu'il attribue à Frédérik Schuh.

```
   . . .
 × . . .
 -------
   . . .
  . . .
 . . .
 -------
 . . . . .
```

Reconstituez complètement cette multiplication en sachant seulement que chacun des chiffres de 0 à 9 est représenté deux fois! Bien sûr, aucun nombre ne commence par zéro! J'espère qu'il y a une solution... et qu'il n'y en a qu'une! A vous de la trouver! Hi Hi...



BELOTE... ET REBELOTE

Lu dans *Libération* du jeudi 7 mai une interview de Marie-France Garaud où elle déclare sur les rapports Est/Ouest. *"Nous sommes en train de jouer à la belote contre le champion du monde d'échecs."*
Lu dans *VSD* du 29 avril, une interview d'Anatoly Karpov, ex-champion du moude d'échecs où il déelare:
"La belote m'amuse tellement que j'ai appris ses règles à un certain nombre de joueurs d'échecs soviétiques. Nous organisons régulièrement des parties le soir après les tournois. Un jour, ça m'amuserait de participer au championnat de France."
Et Rodolphe Senokossof, l'éternel "contaet" entre les joueurs français et les joueurs soviétiques de nous révéler:
"C'est une bête de jeu. Avec d'autres Français, nous lui avons appris la belote et le tarot. Il a suffi que nous lui expliquions une fois pour qu'ensuite il batte tout le monde."
Bref, il vaut mieux ne pas compter sur la belote comme dernier rempart de l'Occident !

POUR CENT BALLES... T'AS PLUS RIEN...

Si! T'as encore quatre numéros de *J&S*. Enfin, c'est tout juste. En effet, votre revue préférée vient d'augmenter. Hélas, vous venez d'en faire la douloureuse expérience.
Que vous dire? Vous savez bien... papier, photogravure, impression... Tout augmente. J'en suis aussi désolée que vous. Mais pensez qu'un de mes numéros ne coûte encore que le prix de cinq exemplaires de certains quotidiens nationaux.
Alors que moi, c'est 25 francs... mais tous les deux mois! Trois paquets de cigarettes ou une place de einéma avec le tarif réduit ou encore 25 minutes à jouer à Carcrash sur minitel. Ah, Oui? J'aurais pas dû vous dire ça...
Enfin, vous pouvez encore vous abonner à l'ancien tarif. Mais pour ça, il faut vous dépêcher. Les soldes, ça ne dure pas toute l'année!

POUR ME DESSINER... J'AVAIS LE LACROIX

Ah, on me demande quel est le "vrai" dessinateur des Jessie. A part vous, il n'y eu a qu'un. C'est le génial (je peux bien le dire, on ne paie jamais le génie à sa juste valeur) Claude Lacroix !
Cela dit, tous ceux dout les dessins ou problèmes sont publiés dans ces pages gagent un abonnement d'un an à *J&S*.

SOMMAIRE 46

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

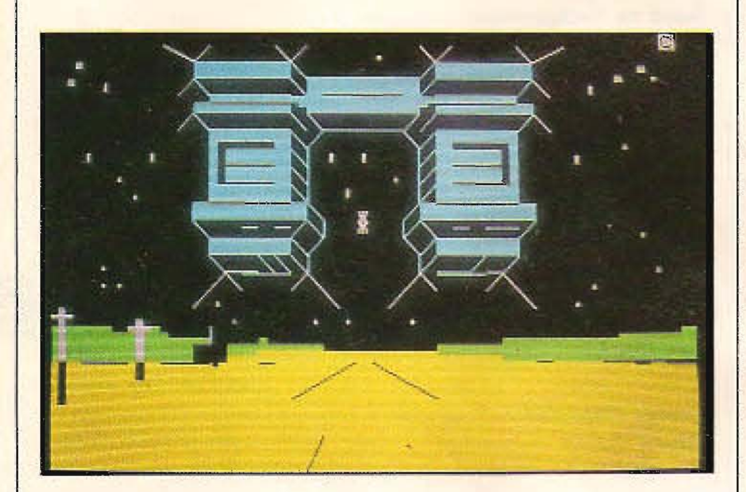
CASSE-TETE

MICRO

photo de couverture: Miltos Toscas-Galerie 27
jeu prêté par la Librairie St Germain

Entre la couverture et la page 1 se situe un encart "abonnement" de 2 pages. Diffusion: vente au numéro France métropolitaine.

36-15 JEST



CARCRASH

LES TUNNELS !

L'univers de Carcrash évolue. Au loin sur l'écran apparaît un "objet" nouveau (photo ci-dessus). En vous en approchaut, le doute n'est plus permis, vous découvrez qu'il s'agit d'une porte ! La porte d'uu tunnel de trauslation rapide. Deux cas peuveut se produire lorsque vous foucez sur cette porte. Si vous avez un "tubekey" (dans tous les bons stores sur le terrain), qui est une sorte de micro-émetteur, la porte du ruuuel s'ouvre automatiquement à votre approche. Alors, vous péuétrez daus le tunnel, puis ressortez à son extrémité opposée. Si vous ne l'avez pas, la porte ne s'ouvre pas et vous vous écrasez lameutablement sur la porte, en perdant 300 points de blindage. A quoi servent les tunnels ? A vous conduire très rapidement d'un endroit à un autre sur le terrain. Combien de fois avez-vous lu un message CB mentionnant "l'existence d'un cimetière de carcasses de véhicules en nord-ouest", alors que vous étiez en sud-est, daus le quadrant opposé ! Il vous suffira d'emprunter le bon tunnel pour franchir en quelques secondes des distances qui antérieurement nécessitaient une dizaine de minutes de route.

Le plan qui vous est fourni indique les entrées/sorties des différents tunnels.

Vous remarquerez que l'un des points d'entrée n'est relié à aucun autre. Il s'agit d'uu TA (translateur aléatoire). Imaginez que vous soyez poursuivi. Vous atteignez l'entrée d'un tunnel, croyant ainsi échapper à votre poursuivant. Hélas, il est lui aussi muni d'uu tubekey ! Bref, il est à nouveau derrière vous quelques secondes après le franchissement du tunnel. Le TA vous permet avec une bonue probabilité de lui échapper, tour simplement parce que le point de sortie est aléatoire ! Votre poursuivant a peu de chance de réapparaître au même endroit que vous. Point u'est besoin d'êrre grand stratège pour deviner que certains vous attendront...à la sortie ! Cette nouvelle classe de prédateurs sera combattue par ceux qui, précisément, les verront à l'arrêt devant les portes des tunnels...

Voici maintenanr quelques réponses à vos différentes questions.

• Comment vise-t-on ?
Comment viser ? Eh oui, bien que surprenante, la question mérite réponse. Juste au-dessous de votre pare-brise, au milieu, vous voyez un curseur vertical. C'est votre collimateur. Bref, la roquette part toujours vers le centre de l'écran. La prochaine fois, nous vous dirons sur qui tirer !...

• "Radar" à courte portée
La commande I+ENVOI permet d'identifier les MS adverses. Cela, vous le savez. Mais avez-vous remarqué que cette procédure ne concerne pas seulement les véhicules visibles à l'écran, mais également ceux qui se trouvent en dehors de votre champ de vision, légèrement à droite ou à gauche de votre véhicule. Bref, I vous sert également de radar à courte distance !

• Flash-iufos sur flash-infos
Consulter régulièrement flash-infos (2+ENVOI au menu), c'est connaître les modifications apportées au jeu dès qu'elles sont mises en place.

• Qui sonr les gagnauts ?
Ce sont les meilleurs joueurs. Et en tout cas pas des membres de la rédaction, comme quelques déçus ont cru bon de l'affirmer dans leur courrier. Nous publions les noms er adresses des vaiuqueurs dans Flash-infos. C'est pour nous une obligation légale d'établir la correspondance entre le pseudo et l'état civil des gagnants.

• Il y a comme un défaut !
Si vous découvrez une faille dans la programmarion du jeu qui vous permette d'accumuler plus de points que vous ue devriez, que faire ? Notre réponse : profitez-en ! Si vous nous prévenez, taur mieux ; sinon, ne vous en faites pas, nous aussi, nous jouons! A suivre...

• Nouveaux combattants.
...J'avais abattu quelques débutants. Pensant qn'ils ne contenaient pas grand chose, j'ai évité de les "scrouitcher" (passer dessus en roulant pour réeupérer la moitié des dollars se trouvant à l'intérieur). J'ai préféré les laisser sur le terrain comme appâts ! Et comme ils sont visibles sur le radar, de partout les requins sont arrivés. Pendant ce temps, j'ai pris soin de me garer le long d'un store, histoire de ne pas être repérable au radar (de deux objets, seul le plus gros apparaît en écho radar). Ils étaieut tellement omnubilés par la récupération des carcasses qu'ils n'ont pas fait attention à mon approche. Le carton ! Les quelques miues+ que j'avais laissées autour des eareasses ont fini d'en achever certains!

• Poker X 3
Les gains au Poker ont été multipliés par trois, qu'on se le dise! Et il est désormais possible de miser après avoir reçu ses cartes. Vous pourrez ainsi gagner de deux à dix fois les sommes antérieurement distribuées!

• La loterie.
Tous les soirs à 21 h 00, le programme tire uu numéro au hasard. Le joueur, qui après avoir misé (10 $ par billet) est désigné, empoche la totalité des enjeux (en $ dans le jeu, bien sûr !). Rien ne vous interdit de prendre plusieurs billets...et même, pour multiplier vos chauces, plusieurs dizaines !

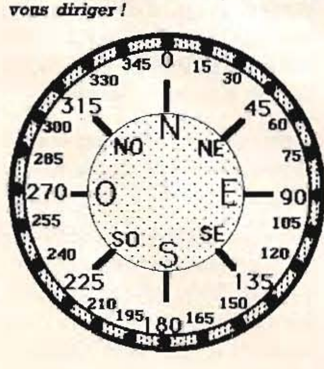
• Les scores
Tant que vous ne faites pas SOMMAIRE, les poinrs qui viennent d'être acquis sur le terraiu ne sont pas ajoutés à ceux du palmarès. De quoi faire croire à votre adversaire le plus proche dans les points que vous êtes encore loin derrière lui...alors que vous l'avez déjà dépassé.

• Associations
S'allier, ce n'est pas forcément être plusieurs sur le terrain en train de rouler de concert. Les associations de joueurs ne sont pas interdites ! Les uns ne jouent que pour vous reverser des $ et des roquettes pendant que vous, vous rirez... A charge de revanche !

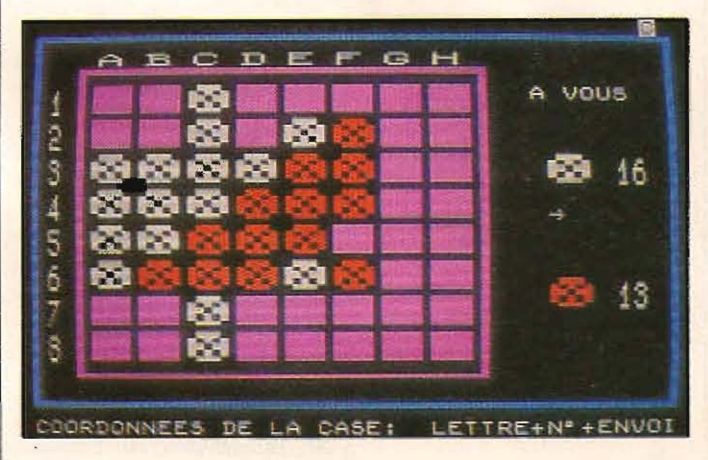
NORD
La fillette N:185-O:20
L'Automne N:185-E:95
La déroute N:175-O:160
N:140-O:140
N:100-E:120
3 Helvètes N:100-O:100
Feliz Patin N:95-E:165
La déroute N:85-E:45
N:80-O:100
Lemon N:65-O:200
TA N:40-E:40
100
80
60
40
20
OUEST
EST
Patati N:10-O:0
Papouth N:0-E:100
Monokinix N:0-E:200
40 60 80
Pirsunic O:130-S:25
O:10-S:40
E:40-S:40
E:120-S:60
O:100-S:80
Nlle Galère O:45-S:85
Clerno E:55-S:90
3 Morceaux O:195-S:110
Le trouble E:135-S:130
Sonparitain O:45-S:195
SUD

Plan de Carcrash. Les habitués reconnaîtront sans peine les noms des « stores », ces magasins où chacun peut jouer, acheter et vendre armes et munitions ! Chacun d'eux porte un nom et une localisation. De plus — et c'est nouveau — nous avons fait figurer les quatre tunnels qui relient désormais différents points du terrain. L'entrée TA (le Translateur Aléatoire) vous conduira au hasard vers l'une des huit autres sorties !

La « rose des vents »... pour mieux vous diriger !



36-15 JESSY



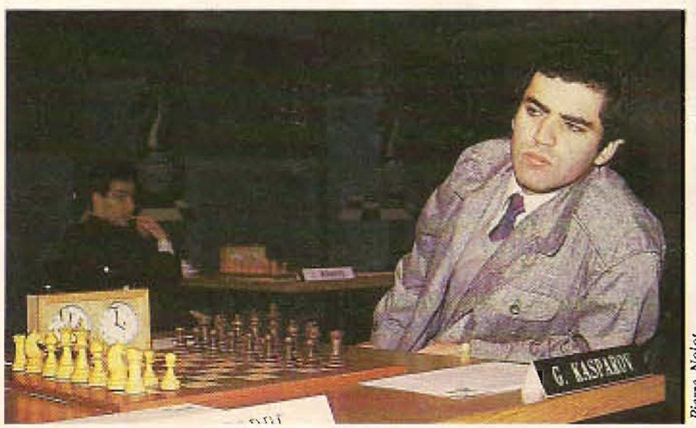
OTHELLO: DEFIEZ... JESSY

Un nouveau petit frère de Jessie. Tapez 3615 JESSY. Vous y découvrirez quelques « petits » jeux (Oh! ils n'épuiseront pas votre matière grise!) mais aussi le super-Gasp (8 × 8) et surtout un programme de reversi (c'est-à-dire d'Othello) particulièrement redoutable pour un adversaire télématique.

COMMENT DEVIENT-ON CHAMPION DU MONDE D'ECHECS?

JEUX & JOUEURS

Les joueurs d'échecs sont compliqués, c'est bien connu. Mais le système qu'ils ont élaboré pour élire leur roi dépasse en sophistication tout ce qui existe par ailleurs. Après une longue enquête de nos limiers, nous avons pu reconstituer, en exclusivité pour vous, le long chemin du candidat au titre de champion du monde.



Pierre Nolot

Candidat suivant ?

Le 10 octobre 1987, Garry Kasparov défendra sou titre mondial dans un match en 24 parties contre son challenger Anatoli Karpov à Séville (Espagne).

Jusqu'en 1946 le champion du monde d'échecs choisissait plus ou moins lui-même ses adversaires ponr le titre, ainsi que la formule de la rencontre. C'est aiusi qu'Alexandre Alekhine, après avoir réussi à vaincre le champion en titre José Capablanca en 1927, n'accepta jamais de donner sa revanche à celui-ci, et se choisit des adversaires qu'il jugeait heauconp moins dangereux.

Depuis quarante et un ans cette dictature du champion du monde en titre a cessé, et c'est désormais la FIDE (Fédération Iuternationale des Echecs) qui détermine où et quand le tenant doit remettre son titre en jeu et contre qui. Si Karpov est aujourd'hui le challenger de Kasparov, ce n'est pas parce qu'il est l'incoutestable uuméro 2 moudial, mais parce qn'il est le vainqueur de tout un cycle de trois ans auquel ont participé des milliers de joneurs du monde entier depnis 1984.

Ce cycle prendra fin au mois de décembre 1987 à Séville avec la victoire d'un des deux K qui gardera la couronne jusqu'en 1990, date à laquelle il devra la remettre en jeu contre le vainqueur du cycle 1987-1990.

Mais si vous aspirez an titre de champion du monde, sachez qu'il est trop tard pour postuler, car le cycle actuel est déja bien entamé, et il ne reste plus que soixante joueurs au monde qui ont une chance de s'emparer du titre eu 1990. Pour les millions d'autres, il faudra attendre 1993.

Qui sout ces soixaute joueurs, comment ont-ils obtenu leur qualification et quelles sont les épreuves qui leur restent à franchir?

La route du championnat du monde se présente comme une pyramide: à la base se trouvent les millions de joueurs du monde entier, an sommet un seul, Garry Kasparov.

La FIDE compte aujourd'hui cent vingt-cinq pays répartis en quatorze zones géographiques, certaines de ces zones étant subdivisées en sous-zones.

Chaque zone, ou chaque sous-zone, a organisé depuis hnit mois un tournoi zonal qui a qualifié de nn à qnatre joueurs, selon l'importance de la zone, pour l'éprenve suivante: les tournois interzonaux.

Ainsi la zone X, constituée de dix-huit pays d'Asie et du Moyen-Orient (Afghanistan, Bahreïn, Bengladesh, Inde, Iran, Irak, etc), n'a en droit qu'à un seul qualifié, le MI indien Prasad.

En revanche, la zone IV, constituée de la seule URSS, a eu droit à trois qualifiés, les GMI Eingorn et Salov et le MI Ehlvest. De même la zone VI, constituée des seuls USA a eu droit à quatre qualifiés, les GMI Benjamin, Alburt, Christiansen et Kavalek.

La France fait partie de la zone I, subdivisée en trois sous-zones IA: Iles Britanniques; IB: Belgique, France, Luxembourg, Monaco, Pays-Bas; IC: Andorre, Italie, Portugal, San Marin et Espagne. La sous-zone IB ne qualifiait qu'un seul joueur pour les iuterzonaux: ce fut le Yougoslave Todorcevic qui représentait Monaco et gagna le tournoi sous-zonal.

Les dix-huit tournois zonaux et sous-zonaux ont ainsi qualifié trente-trois joueurs pour les interzonaux.

A ces trente-trois joueurs s'ajoutent onze joueurs qualifiés en raison de leur fort classement Elo: les Anglais Miles, Nnnn et Short; le Suisse Kortchnoï; le Hongrois Ribli; le Soviétiqne Polougaïevsky; l'Américain Seirawan; le Suédois Anderssou; les Yougoslaves Ljubojevic, Nikolic et Velimirovic. Sont également qualifiés les joueurs qui terminèrent entre la cinquième et la dixième place du tournoi des candidats du cycle précédent en octobre 1985 à Montpellier, c'est-à-dire: Tal (URSS) 5e, Spassky (France) 6e, Beliavsky (URSS), 7e, Smyslov (URSS) 8e, Tchernine (URSS) 9e, Portisch (Hongrie) 10e.

A ces cinquante noms il faut encore ajouter trois joueurs désignés par les trois pays qui organiseront les tournois interzonaux: Marjanovic pour la Yougoslavie; Adorjan pour la Hongrie; on iguore encore le nom du dernier puisque le lieu du 1er interzonal vient jnste d'être fixé à l'heure où nous écrivons cet article.

Seront qualifiés pour la suite dn cycle les trois premiers de chaque tournoi interzonal.

A ces neuf joueurs se joindront les quatre premiers du tournoi des candidats de Montpellier, les Soviétiques Sokolov, Vaganian et Youssoupov et le Hollandais Timman.

Ces treize joueurs se rendront au Canada en février 1988 et dispute-

ront deux à deux des matches de six parties (un joueur du pays organisateur, le GMI canadien Spraggett, sera le quatorzième qualifié d'office). A l'issne de ces matchs des candidats au Canada, sept joueurs resteront en lice.
Le vaincu du prochain match Kasparov-Karpov viendra se joindre à eux, et de 1988 à 1990 auront lieu successivement des quart, demi-finale et finale sous forme de matchs deux à deux.
Un système d'une grande complexité pour en arriver probablement à un cinquième match Kasparov-Karpov!

I[er] interzonal.
Zagreb (yougoslavie) à partir du 28 juillet (?).

1. Kortchnoy GMI (SUI) 2625
2. Spassky GMI (FRA) 2605
3. Nikolic GMI (Y) 2600
4. Seirawan GMI (E-U) 2595
5. Polougaïevsky GMI (URSS) 2585
6. Pinter GMI (H) 2570
7. Miles GMI (ANG) 2565
8. Nogueiras GMI (CUB) 2565
9. Granda Zuniga GMI (PER) 2555
10. Eingorn GMI (URSS) 2545
11. Torre GMI (PHI) 2540
12. Gruenfeld GMI (ISR) 2535
13. Barlov GMI (Y) 2495
14. Inkiov GMI (BUL) 2475
15. Hickl MI (RFA) 2445
16. Ehlwest MI (URSS) 2445
17. Baragar F (CAN) 2320

Moyenne Elo 2533, mais il manque le 18[e] joueur et les Elo ont été réactualisés au 1[er] juillet.

Qualifiés

II[e] interzonal
Szirak (Hongrie) à partir du 17 juillet.

1. Ljubojevic GMI (Y) 2620
2. Portisch GMI (H) 2610
3. Andersson GMI (SUE) 2600
4. Beliavski GMI (URSS) 2585
5. Nunn GMI (ANG) 2585
6. Christianseu GMI (E-U) 2575
7. Benjamin GMI (E-U) 2565
8. Adorjan GMI (H) 2560
9. Salov GMI (URSS) 2550
10. Hjartarson GMI (ISL) 2545
11. Velimirovic GMI (Y) 2535
12. Ivanov MI (CAN) 2500
13. Flear MI (ANG) 2495
14. Milos MI (BRE) 2485
15. Todorcevic MI (MON) 2455
16. De La Villa MI (ESP) 2450
17. Marin MI (ROUM) 2445
18. Bouaziz MI (TUN) 2370

Moyenne Elo 2530, soit un tournoi de catégorie 12, mais le classement Elo étant réactualisé an 1[er] juillet, ce sont les nouveaux classements qui entreront en ligne de compte pour cette épreuve.

Qualifiés

III[e] interzonal
Subotica (Yougoslavie) à partir du 22 juin.

1. Short GMI (ANG) 2615
2. Tal GMI (URSS) 2605
3. Ribli GMI (H) 2580
4. Alburt GMI (E-U) 2575
5. Tchernine GMI (URSS) 2570
6. Sax GMI (H) 2570
7. Kavalek GMI (E-U) 2560
8. Smyslov GMI (URSS) 2550
9. Speelman GMI (ANG) 2550
10. Popovic GMI (Y) 2545
11. Zapata GMI (COL) 2505
12. Marjanovic GMI (Y) 2505
13. Xn MI (CHINE) 2495
14. Rodriguez GMI (CUB) 2495
15. Ernst MI (SUE) 2465
16. Pbasad MI (IND) 2425
17. Hamed MI (EGY) 2310

Moyenne Elo 2525, soit un tournoi de catégorie 12. A noter la présence de deux anciens champions du monde, les Soviétiques Tal et Smyslov dans cette épreuve et le forfait de dernière heure de l'Allemand Hübner (17 participants donc).

Qualifiés

+ Sokolov (URSS), Vaganian (URSS), Youssoupov (URSS), Timman (PB) + Spraggett (CAN)

Matches des candidats

+ le vaincu du match Karpov-Kasparov contre le champion du monde

+ le vainqueur du match Karpov-Kasparov

champion du monde

LE TABLEAU DU CHAMPIONNAT DU MONDE 1990

Vous ne voyez pas votre nom dans les listes du haut de la page ? Alors vous n'avez aucune chance d'être champion du monde avant... 1993 !

INFOS

LES ELIMINES DE MARQUE

Le système compliqué conçu par la FIDE vise à faire en sorte que tous les très forts joueurs aient accès au moins aux tournois interzonaux. Rares sont donc les vedettes éliminées avant ce stade. Dans le cycle actuel citons-en tout de même trois:

- l'Anglais Chandler, quatorzième joueur mondial avec 2595 Elo, qui n'a pu terminer que troisième du zonal britannique alors que seuls les deux premiers étaient qualifiés.

- Le Bulgare Georgiev, quinzième joueur mondial, ex-champion du monde junior, 2590 Elo, qui a terminé troisième du sous-zonal I11A alors que seuls les deux premiers étaient qualifiés.

- Le Hollandais van der Wiel, quinzième rang mondial avec 2590 Elo, qui a terminé troisième ex aequo du sous-zonal de Budel alors que seul le premier, Todorcevic, était qualifié.

Il est certain que ces trois joueurs sont nettement plns forts que beaucoup de qualifiés de zones faibles. Mais le système existant vise aussi à donner des possibilités de qualification à toutes les aires géographiques, même celles où le jeu d'échecs n'est encore que peu pratiqué comme l'Afrique.

A noter que deux grandes nations échiquéennes n'ont aucun qualifié, ce qni ne leur était jamais arrivé: l'Argentine et la Tchécoslovaquie.

PIERRE NOLOT

ZONAL DE BUDEL : COMME UN OURAGAN...

Steph de Monac s'en doute-t'elle ? L'un de ses bons et loyaux sujets vient de remporter de façon magistrale un tournoi d'Échecs ! Étonnant, non ? D'autant que cette victoire le qualifie pour uu interzonal du champiounat du monde. Le célèbre rocher doit eu trembler encore ! Alors, si d'aventure la princesse essuyait quelques déboires avec son Mario et ses 33 tours, elle pourrait toujours se rabattre sur Miodrag et ses 64 cases.
Miodrag Todorcevic a donc créé l'événement an tournoi zonal de Budel (PB) en snrclassant de main de maître (internatioual) tous ses adversaires : 8,5 sur 11 (7+, 3=, 1−). Sa superbe victoire sur le Hollandais John van der Wiel (2590 ELO - 15[e] joueur mondial), le super favori, en dit loug sur la détermiuation qui était la sieune. Sa seule défaite, il la doit à Olivier Renet, le numéro 4 français, longtemps en tête du tournoi, et qui prend une magnifique deuxième place au classement final.

Voici donc « Todor », le Yougoslave ancien champion de France et capitaine de l'équipe de France, prêt pour l'interzonal où il défeudra les couleurs de Monaco.

Outre les prestations de Todorcevic et de Renet, ce Zonal aura été marqné par le « petit parcours » de van der Wiel qui n'était pas l'ogre annoncé, la révélation dn Belge Luc Winants (qui semble avoir des ailes depuis son passage dans « la Cour des Grands » à l'occasion du SWIFT de Bruxelles), la petite forme du Champion de France Gilles Mirallès et la déroute du numéro 2 français, Aldo Haïk, avant-dernier, qui ne se remit jamais du mat en nn coup que lui infligea le très modeste Luxembourgeois Wians dès la première ronde.

Thierry PAUNIN



Van der Wiel, le grand favori... mais ce fut Todorcevic qui l'emporta !

Pierre Nolot

Un exemple caractéristique de l'efficacité du « style de Todor ».

Blancs : Todorcevic (Monaco) ; Noirs : Kuijf (Pays-Bas)

Jouée à Budel (Pays-Bas), le 2 juin 1987

Ouverture Réti.

1. Cf3, d5; 2. g3
(le style de "Todor" est bien particulier. Il aime, comme il le dit luimême, "démarrer doucement" dans l'ouverture en laissant l'espace à l'adversaire, pour jouer ensuite un milieu de partie où il sent que sa position va en s'améliorant! C'est un adepte des "fianchettos", comme ici).

2. ...Cf6; 3. Fg2, Ff5; 4. c4
(l'autre méthode classique dans "la Réti" consiste à jouer d3, puis à tenter de pousser e2-e4)

4. ...e6; 5. 0-0, Fe7; 6. Db3!
(un excellent coup pour profiter du voyage dn Fon noir loin de l'aile-Dame)

6. ...Ca6; 7. d4
(la capture de b7, ici et au coup suivant, permettrait la contre-attaque Cb4, avec de dangerenses menaces)

7. ...0-0; 8. a3! Dc8
(le contrôle de b4 rendait la prise en b7 possible)

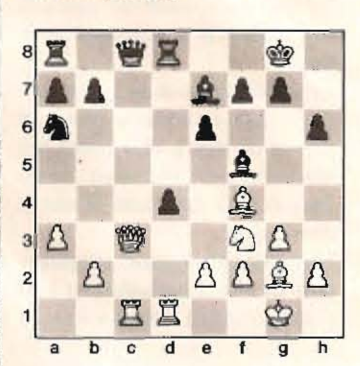
9. Cc3, d×c4?
(les Noirs ont beauconp de mal à jnstifier la position excentrée du Cavalier à l'aile-Dame, et ils ouvrent le jeu inconsidérément. La consolidation c7-c6 valait mieux)

10. D×c4, c5; 11. Fg5
(mieux: 11. Ff4!)

11. ...h6; 12. Ff4, Tfd8; 13. Tfd1, Cd5
(le Hollandais fondait ses espoirs sur ce coup. Tout en atténuant la pression du Fg2 vers b7, il semble menacer de prendre en f4, mais...)

14. Tac1!!, C×c3
(ear après J4. ...C×f4; 15. g×f4, c×d4; 16. D×c8, Ta×c8; 17. C×d4 la menace 18. F×b7 causerait trop de tourments).

15. D×c3, c×d4?



16. De1!!
(décisif! Parfois le plus fort coup d'attaque est un recul. L'exposition de la Dame uoire et la faiblesse de b7 font tout craquer)

16. ...Dd7
(ou 16. ...Cc5; 17. b4!)

17. C×d4
(avec 18. C×f5 ou 18. Cc6 en vue, ce qui force la réplique)

17. ...Da4; 18. F×b7
(assurant le gain matériel d'au moins un pion et la qualité, et, comme cette partie fut jouée à la dernière ronde,... le billet pour l'Interzonal!)

18. ...Fh3?; 19. Fc6!, Da5; 20. D×a5.
Abandon.

Nicolas GIFFARD

LA BELLE DE LEBEL !

Cocorico an zonal féminin avec la victoire de Julia Lebel-Arias (5/7, 3+,4=,0−). Nette domination des Françaises qui rénssissent un bean tir groupé puisque Christine Leroy-Flear prend la deuxième place et Nieole Tagnon partage la troisième avec deux Hollandaises.

Maître International, quatre fois championne d'Argentine, son pays d'origine, vainqueur du zonal sud-américain en 75, championne de France en 1983 et 1986, Julia Lebel-Arias défendra donc pour la deuxième fois conséeutive nos couleurs à l'iuterzonal dn ehampionnat du monde qui se déroulera cet été.

Zonal Hommes

Cat 8 2448 ELO			1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	T
1	TODORCEVIC	MC 2455	■	0	1	=	=	1	1	1	1	1	=	1	8 1/2
2	RENET	F 2455	1	■	=	0	1	=	=	0	1	1	1	1	7 1/2
3	V.D. WIEL	PB 2590	0	=	■	=	1	1	0	1	=	=	1	1	7
4	LIGTERINK	PB 2470	=	1	=	■	=	0	1	1	0	1	=	1	7
5	WINANTS	B 2415	=	0	0	=	■	1	1	=	1	=	1	1	7
6	V.D. STERREN	PB 2520	0	=	0	1	0	■	1	1	=	=	1	=	6
7	KUIJF	PB 2470	0	=	1	0	0	0	■	0	1	1	=	1	5
8	MIRALLÈS	F 2450	0	1	0	0	=	0	1	■	0	=	1	1	5
9	SCHEEREN	PB 2445	0	0	=	1	0	=	0	1	■	0	=	1	4 1/2
10	KOUATLY	F 2440	0	0	=	0	=	=	0	=	1	■	=	1	4 1/2
11	HAÏK	F 2470	=	0	0	=	0	0	=	0	=	=	■	0	2 1/2
12	WIANS	LUX 2200	0	0	0	0	0	=	0	0	0	0	1	■	1 1/2

Zonal Femmes

2141 ELO			1	2	3	4	5	6	7	8	
1	LEBEL-ARIAS	F 2150	■	=	=	1	=	1	=	1	5
2	FLEAR	F 2230	=	■	=	1	1	0	=	1	4 1/2
3	DE GREEF	PB 2235	=	=	■	0	=	1	=	1	4
4	VREEKEN	PB 2155	0	0	1	■	0	1	1	1	4
5	TAGNON	F 2150	=	0	=	1	■	0	1	1	4
6	DREWES	PB 2035	0	1	0	0	1	■	=	1	3 1/2
7	BRUINENBERG	PB 2175	=	=	=	0	0	=	■	1	3
8	BIRLENBACH	LUX 2000	0	0	0	0	0	0	0	■	0

POUR LES CREATEURS

La ville de Boulogne-Billancourt, à laquelle s'associe *J&S* pour décerner son Pion d'Or, organise le huitième concours international de créatenrs de jeux de société.

Tous les inveuteurs, Français et étrangers, peuvent y partieiper. Ne sera accepté qu'un seul jeu par concurrent ct par famille.

Tous les jeux de société sout admis (à l'exception donc des casse-tête et solitaires) et seront jugés selon plusieurs catégories: jeux de lettres, chiffres, counaissances, jeux pour juniors (6-12 ans), jeux de socićté et jeux de stratégie, jeux de rôle, wargames.

Vous devez euvoyer une maquette de votre jcu accompagnée d'une règle en français de deux pages dactylographiées maximum. Ccrtains jeux nécessitaut uue règle plus longue, il est impératif de résumer les règles en deux pages ou de présenter un début de partie (en plus de vos règles eomplètes, bien évidemment). Vos coordonnées ne devront figurer que sur l'emballage. Les jeux devront être déposés ou envoyés du 7 septembre au 31 oetobre à l'adresse ci-dessous.
Les jeux dont la durée de partie exeède une heure devront parvenir avant le 15 octobre (afin de bénéfieier des meilleures conditions de test).
Les participants seront iuformés par conrrier des résultats eu février 1988. Outre le Pion d'Or décerné à cette occasion par *Jeux & Stratégie* au meilleur jeu de stratégie inédit, la ville de Boulogne-Billancourt décernera le Gobelet d'Or et d'Argent, la Fédératiou Française des jcux de société, le Dé d'Or. Sera également décerné le Dragon d'Or des jeux de simulation.

Concours d'inventeurs de jeux
Centre culturel
22, rue de la Bellefeuille
92100 Boulogne.

ET ENCORE...

• Dortmund (mai). 1. Balachov (URSS) 8/11. 2. Andersson (S), Tukmakov (URSS) 7. 3. Agdestein (N), Nunn (GB) 6,5.

• Championnat d'URSS (mai). Alexandre Beliavski remporte le match de départage contre Valéri Salov 3-1 et empoche son troisième titre.

• Open de Metz (fin avril). 1. Kraidman (ISR), Plachetka (TCH), Jansa (TCH), Langeweg (PB), Vaisman (F) et Ghitescu (R) 6,5. Le Français Gilberr Grimberg réalise sa deuxième norme de Maître International.

• Blitz de Bruxelles (26 avril). A l'issuc du SWIFT, un tournoi de blitz (deux fois 5 minutes) a réuni en un « championnat du monde officieux » les meilleurs spécialistes. 1. Kasparov (URSS) 17/22. 2. Timman (PB) 15. 3. Karpov (URSS), Ljubojevic (Y) 12,5. 5. Hübner (RFA) 12. 6. Kortchnoï (CH), Short (GB) 11. 8. Tal (URSS), 10,5. 9. Larsen (DK), Sosonko (PB) 8. 11. Van der Wiel (PB) 7,5. 12. Torre (PHI) 7.

• Championnat de Paris (10 mai). Le Grand Maître Jacob Murey (ISR) remporte lc tournoi avec 6,5 sur 9 devant Abramovic (Y), Sznapik (PL), Morvay (H), Gutman (ISR), Fedorowiez (USA) et Jacques Maclès (F) qui devient Champion de Paris 87.

• Championnat du monde des moins de 16 aus, Insbrück (23 mai). L'Islandais Stefansson remporte le titre devant l'Anglais Michael Adams (13 ans, 2360 ELO). Jean-Marc Degreave termine 6ᵉ et Joël Lautier 9ᵉ. Dans la compétition féminine remportée par la Soviétique Galamova, Sabine Fruteau décroche une très belle et promcttcuse 3ᵉ place.

• Évry, tournoi semi-rapide (24 mai). Superbe résultat du Maître International français Didier Sellos, auteur d'un sans-faute avec 9/9 ! 2. Simen Agdestein (N) (vice-champion du monde junior — 2560 ELO — 38ᵉ mondial), 8. 3. Murey (ISR), Sharif, Belkhodja, Giffard, Benoît, Apicella (tous F) 7.

• Leningrad (8 juin). Tournoi de la Révolution d'Octobre (2585 ELO - Cat 14). 1. Vagauian (URSS) 8/12. 2. Gourevitch (URSS) 7. 3. Gueorguiev (BG), Nikolic (Y), Romanichine (URSS), Salov (URSS) 6,5. 7. Sokolov (URSS) 6. 8. Andersson (S), Chandler (GB), Toukmakov (URSS), Youssoupov (URSS) 5,5. 12. Nogueiras (CUB), Torre (PHI) 4,5.

Thierry PAUNIN


D.R.

Premiers champions pour un nouveau venu dans le monde des jeux de lettres.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE MIRAMIS

Une grande première pour le jeu de lettres Miramis: le premier championnat de France s'est déroulé le 22 mai 1987 à Paris. Vingt-deux joueurs s'affrontaient en finale, sous l'œil attentif du jury présidé par Michel Duguet.

Après 1 heure 30 de jeu, le Toulousain Olivier Lestruhaut l'emportait devant Hubert Bassuiau et Jean-Pierre Allali.
Une seconde édition de ce championnat est d'ores et déjà envisagée en 1988.

DAMES: LE RETOUR DE TON

Courant avril, les journaux néerlandais ont annoncé le retour à la haute compétition du grand maître néerlandais Ton Sijbrands. En principe, il doit participer au prochain championnat des Pays-Bas, la fédération néerlandaise ne lui imposant pas de passer par les éliminatoires, semble-t-il. Cette épreuve sera qualificative pour le championuat du monde 90. Un "come-baek" qui suscitera, à n'en pas douter, un intérêt accru pour le championuat du monde qui, ces derniers temps, devenait de plus eu plus la propriété exclusive des joueurs soviétiques.

Pour ceux qui ne connaissent pas le Néerlandais, rappelons qu'à quinze ans, déjà, il iufligeait une défaite reteutissante à l'ancien champion du monde Tchégolev. En 1972, il s'emparait dn titre mondial à Hengelo (P.B.), titre qu'il gardait l'année suivante au cours d'un match contre le génial Soviétique prématurément disparu, Andreïko. Deux ans plus tard, il était déchu de son titre par la FMJD pour avoir refusé de le défendre face à Kouperman. Depuis lors, il se coutentc de jouer la compétition interclubs aux Pays-Bas, ayant quand même accepté de participer à un Pays-Bas-URSS et aux premières Olympiades, championnat du moude par équipes de 3.

Ajoutons qu'il est considéré par de nombrcux damistes comme le meilleur joueur de tous les temps. Doté d'unc mémoire tout à fait phénoménale, il est capable de rejouer plusieurs années après des parties de simultanées par cœur. Il est également détenteur du record du monde de parties à l'aveugle: 10 jouées simultanément avec un score impressionnant, 9 gagnécs et une nulle.

Avec un tel joueur, les Soviétiques auront beaucoup de mal à conserver le titre de champion du monde. Il est le seul, à être capable de leur ravir la couronne.

EN BREF :

Du 4 au 6 juin se déroulait à Bordeaux un open international (4 rondes, système suisse avec cadence officielle: 50 coups en 2 heures)

1er: Sallaberry avec 7 points
2e: Cissé (Sénégal) avec 6 points
3e: Guinard avec 5 points

Eu même temps avait lieu un "Open" national :

1re: Mme Barras avec 6 points
2e: Charpentier avec 6 points
3e: Mathieu avec 6 points

Pour sa première édition, la Coupe de la Fédération a été remportée par le Quaug de Noisy-le-Sec.

• 17-25 avril, 5e édition du Tournoi international d'Issy-les-Moulineaux (système suisse, 7 rondes, 52 participants):

- 1er Gantwarg (URSS) avec 13 points (3 nulles contre Korenewsky, Baliakinc ct Palmer)

- 2e Baliakine (URSS) avec 12 points (et 80 points de résistance)

- 3e Ruesink (P-B) avec 12 poiuts (et 79 points de résistance)

• 14-25 avril, championnat des Pays-Bas à Nijverdal:

- 1er van der Wal avec 15 points (4e titre)

- 2e Gérard Jansen avec 14 points

- 3e ex-aequo Vermin et Clerc avee 12 points.

• Le prochain championnat de France de Dames se déroulera à Apt dn 1er au 15 août.



Les meilleurs joueurs internationaux pour la 5e édition du Tournoi d'Issy-les-Moulineaux !

LA TÉLÉCOMMANDE...

De plus en plus fréquemment les meneurs de jeu de rôle grandeur nature expriment le désir d'avoir en main une télécommande déclenchant à distance...un mécanisme quelconque. Imaginez nn instant la surprise de joueurs qui assistent à l'embrasement d'un pentacle traeé au sol alors qu'ils s'en approehent (le meneur de jeu les accompagnant ayant discrètement appuyé sur un bouton). L'entrée de l'électronique dans les JDRGN est pratiquement inéluctable. Le deuxième FITEM (Festival International de la Télécommande et du Modélisme), qui se déroulera du 19 au 26 juillet dans les stations de la Toussuire et au Corbier, en Savoie, rassemblera les amateurs et les professsionnels du modélisme. Tout au long de la semaine auront lieu des démonstrations (de jour comme de nuit), des conférences et des concours portant sur les trois thèmes à l'honneur : Air, Terre et Mer. Ce festival est bien sûr l'occasion de recenser le matériel susceptible de favoriser l'éclosion de JDRGN fertiles en "effets spéciaux". Pour tous renseignements, contactez l'Office de tourisme du Corbier ou de la Toussuire, tél.: 79.56.70.15 ou 79.64.28.58.

• Les résultats du grand concours Sherlock Holmes, organisé par Jeux Descartes, ont été proclamés mereredi 29 avril 1987 à 19 heures, 40, rue des Ecoles à Paris, en la présence de Maître Rouger, huissier de Justice.

Rappelons que 1987 est l'année du centenaire de Sherlock Holmes et que *L'Affaire de l'Oiseau de papier* écrit par Jacques et Nadine Thiriat était le support principal de ce eoncours.

Jeux Descartes a remis à cette occasion les prix aux trois gagnants de ce concours :

1er prix : un chèque de 15 000 F gagné par Gerburg Duquenne de Thiouville, 2e prix : un chèque de 5 000 F gagné par Frédérique et Hervé Kermorgant de la Garde, 3e prix : un chèque de 2 000 F gagné par Laurence Caussade de Toulouse. Le jeu Sherlock Holmes qui comprend maintenant seize affaires va bientôt s'enrichir d'un nouveau dossier important : *L'Affaire de Queen's Park*. Une affaire à suivre...

TOURNOI !

Depuis Henri II, mort en joute en 1559, il n'y a pas eu de tournois en France! De vrais tournois! C'est-à-dire d'affrontements de chevaliers. L'association Montjoie, qui œuvre pour le renouveau du tournoi (de compétition) a organisé du 1er an 10 juin dernier un spectacle particulièrement réussi, dans le cadre de la Grande Halle de la Villette. Les épreuves traditionnelles étaient au rendez-vous : la quintaine (pivot comportant un écu et nn fléau d'arme), les aiguillettes (attraper un anneau suspendu à l'aide de sa lance), le fauconnean (ramasser un disque au sol à l'aide d'une lance à deux pointes) et les joutes. Un nouveau spectacle aurait lieu à Nîmes fin juillet.

Pour tous renseignements, Association Montjoie, 5, boulevard Montmartre 75002 Paris, tél.: (1) 40.13.02.42.



D.R.

Destriers et fléaux ! Ces chevaliers des temps modernes se défièrent dans le nouvel espace de La Villette.

BRIDGE

RECORD BATTU

72 000 bridgeurs, dans plus de 2 000 villes et 81 pays (300 clubs en France) ont participé au plus grand tournoi de bridge du monde, le 2e Simultané Mondial Epson, battant ainsi le record établi l'an dernier, par cette épreuve, avec 67 000 joueurs. La victoire est revenue aux Britanniques Thompson-Stretch, avec 79,50% de moyenne et 3% d'avance sur les suivants. Sept pays ont réussi à classer une paire parmi les dix premières.

classement

1. Thompson-Stretch (Grande-Bretagne); 2. Gruber-Pichler (Autriche); 3. Harrissonroebuck (Etats-Unis); 4. Milbrun-Mac Keenly (Nouvelle-Zélande); 5. Mac Entee-Isaac (Etats-Unis); 6. Thomson-Fleek (Grande-Bretagne); 7. Torrin-Champouret (France); 8. Area-Mignot (France); 9. M&Mme Brown (Australie); 10. Hosch-Plunkett (Etats-Unis), etc.



D.R.

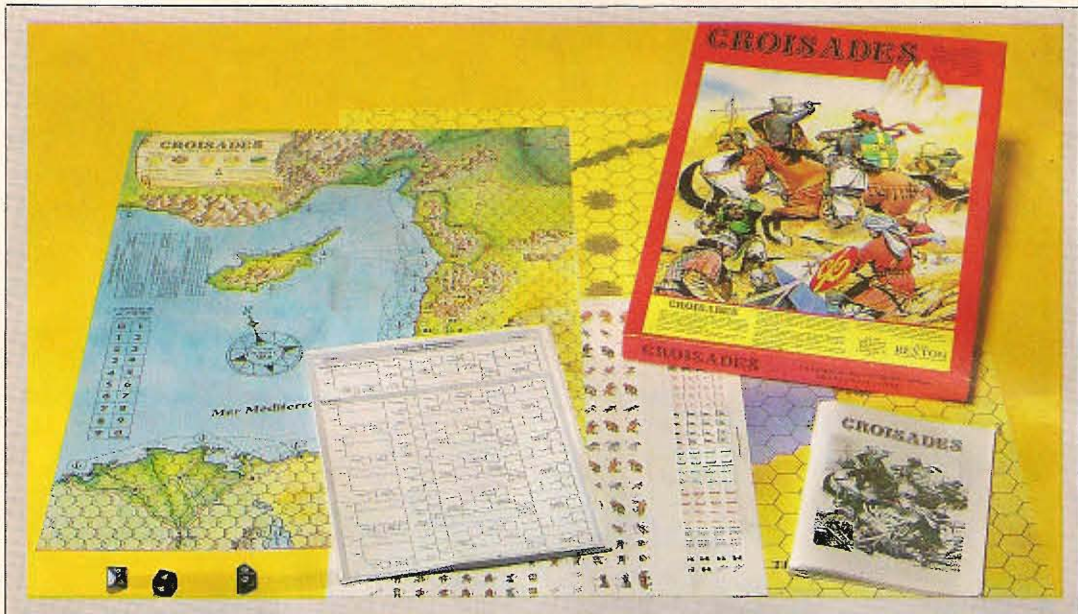
« Faut rigoler, faut rigoler... » Mais en était-ce bien le moment pendant ce tournoi, hein Monsieur Salvador ?...

• 15 juin-31 décembre 1987, coucours de la Donne de l'année Martell-Club Mediterranée. Pour la quatrième année consécutive, Martell lance son concours de la Donne de l'Année. Les donnes choisies ne devront pas obligatoirement avoir été jouées dans l'enceinte d'un club ou lors d'un tournoi. Le jury aura une attention particnlière pour les donnes officielles.

Le concours est ouvert aux bridgeurs européeus et américains. Uu jury composé de membres de la Fédération, de champions et de journalistes décernera trois prix: le Prix de la meilleure donne, le Prix de la meilleure défense, le Prix de la donne la plus belle dans sa simplicité. Pour tous renseignemeuts: Jean-François Hesse, Cognac Martell, 18, rue Royale 75008 Paris.

Tél: (1) 42 61 51 01.

• 27 avril-3 mai, s'est déroulé le XIe championnat du Marché Commun (plus de 600 participants). La France (247,8 points) emporte le challenge devant la Hollande (225,7 points) et l'Italie (139,6 points).



matériel :

- une carte du Moyen-Orient
- une planche de 480 pions pour le jeu stratégique
- 2 cartes tactiques représentant une oliveraie et un point d'eau
- 2 planches figurant plus de 150 personnages (Croisés, Arabes, Turcs et Mongols)
- un carnet de feuilles de personnages
- des feuilles de répartition des troupes
- 6 aides de jeux
- un livret de règles comprenant de nombreux scénarios
- 3 dés (2d10, 1d6)

but du jeu :

- jeu tactique: selon les scénarios, mais généralement avoir le moins de personnages tués ou bien tenir ou enlever une position coûte que coûte.
- jeu stratégique: il se joue sur la carte du Moyen-Orient et incorpore le jeu tactique; le plus souvent il s'agit de s'assurer le contrôle d'un certain nombre de villes.
- jeu de rôle: identique au jeu stratégique avec en plus une identification du joueur à un personnage afin de le faire parvenir à la gloire et à la richesse.

le jeu :

Croisades est le quatrième volet de la série *Cry Havoc*, *Siège* et *Samouraï*. Les principes de jeu sont donc les mêmes, à savoir que le joueur dispose d'un groupe de pions, fantassins ou cavaliers, qui vont livrer bataille à ceux de sou ou ses adversaires. Les pions disposent de compétences de combat et s'affrontent sur les cartes représentant un terrain réduit. L'échelle du jeu ayant pour base l'individu, ce dernier peut être figuré par quatre pions différents (état normal, blessé, assommé ou mort).

CROISADES

(Rexton)

Les combats tactiques sont de véritables petites simulations qui prennent en compte les armes, armures et vitesse des combattants, le tir, le corps à corps, le terrain et des facteurs aléatoires divers.

La nouveauté dans *Croisades* est introduite par la dimension stratégique. Les joueurs ont en effet à leur disposition une carte détaillée du Moyen-Orient avec ses villes, ses châteaux, ses forts et ses reliefs. Les joueurs ont donc à mener une campagne, ce qui fait entrer en jeu des règles appropriées de siège, moral, ravitaillement, combats navals, etc.

La seconde nouveauté, et troisième dimension, du jeu réside dans le "jeu de rôle", qui permet au joueur de s'identifier à un seigneur dont le but va être de s'améliorer au combat, d'agrandir son territoire et pourquoi pas de postuler au rang de souverain de cette région agitée. Cette partie du jeu introduit des règles de mariage, d'allégeance, de diplomatie, etc.

commentaires :

Croisades est l'aboutissement logique et brillant de la très prometteuse série qui avait débuté avec *Cry Havoc*. On sent très nettement l'amélioration successive qu'ont subi les règles, l'affinement du jeu par la prise en compte de multiples facteurs tactiques et un souci de détail et de précision.

On constate également la présentation de qualité et l'excellente facture commune à *Croisades* et à ses prédécesseurs; les pions sont notamment très réussis. Seul le livret de règles détonne un peu par son étrange format, mais ce n'est qu'un détail.

La principale innovation, et le point fort, reste bien sûr l'apparition du jeu de campagne et l'"officialisation" — certains joueurs créatifs l'avaient déjà prévu — d'une sorte de jeu de rôle dont les règles, cohérentes, sont loin d'être dénuées d'humour, principalement en ce qui concerne les mariages.

Outre la règle volumineuse et donc un peu difficile d'accès, il faut signaler qu'il est déconseillé d'acheter ce jeu si l'on n'a pas déjà à sa disposition les jeux *Cry Havoc* et *Siège*, voire *Samouraï*. Hormis les nombreux rappels faits aux règles de ces jeux, il est intéressant de disposer de cartes, autres que celles de l'oliveraie et du point d'eau.

EN BREF :

type de jeu: wargame historique diplomatie et jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 au minimum
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥ ♥

DU COTE DES ECRANS

Un été bien fourni en écrans. Et si ceux-ci ne pourront pas vous créer d'ombre sur la plage, ils suffiront au meneur de jeu pour mettre à l'ombre leurs notes, croquis et diverses choses ultra-secrètes, et les aideront dans la bonne marche de leur jeu de rôle du moment.

Dans l'ordre d'arrivée, faisons les présentations:

- Ecran pour le *Jeu de rôle des Terres du Milieu* (Ice- Hexagonal)



A dominante rouge, et sur cartou fort, cet écran u'atteiut malheureusement pas le "fantastique" de l'œuvre de Tolkieu. Les illustrations sont de qualité moyenne et les joueurs ont plus en face d'eux un dépliant publicitaire qu'une mise eu condition.

Mis à part cet inconvénient, le meneur de jeu y trouvera, effectivemcnt, toutes les tables nécessaires à l'exereiee de sa fonction. Et *JRTM* en contenant beaucoup, il disposera en plus de 8 pages sur papier glacé.

Tout cela lui permettant de mener à bien une partie sans se référer constamment au livret de règles. Nous regrettons que cet écran ne contienne pas un scénario, aussi petit soit-il, qui aurait donné un plus à cet accesssoire bien utile.

- Ecran pour *Stormbringer* (Oriflam avec l'accord de Chaosium)

A peine le jeu est-il dans les magasins que le premier accessoire sort déjà! De conception tout à fait originale, cet écran est réalisé par Oriflam, lui-même.

Côté joueurs, l'illustration remplit les quatre panneaux et représente un dragon ailé, chevauché par un étrange personnage qui ressemble fort à Elric, l'albinos maudit de M. Moorcock. Côté meneur de jeu, pas de surprise, on y trouve tous les tableaux néeessaires.

En plus de l'écran, il y a un scénario



inédit de Philippe Bntin et Philippe Dohr, "L'Œil de Straasha". Une bonne façon d'inaugurer l'écran, qni emmènera les joueurs à la recherche d'un joyau mythique et d'une couronne qui, à en croire les légendes, ont une grande valeur magique.

• Ecran & Accessoires pour la *Table ronde* collection "Premières légendes" (Jeux Descartes)



Il s'agit non seulement d'un écran, mais aussi d'un livret à double lecture, accessoires des joueurs d'un côté, et accessoires du maître de l'autre. Ce livret est une aide de jeu précieuse, autant pour les joueurs que ponr le M.J, pour la création des personnages et de leur identité propre, physique et sociale.

L'écran, quant à lui, possède bien entendu les tableaux nécessaires en cours de jeu, et côté joueurs, l'illustration d'une grande bataille, telle qu'on a pu en voir dans Excalibur où chevaliers et fantassins s'entretuent à grands coups d'épées, de haches et de lances.

• Ecran & Accessoires pour *Légendes Celtiques* collection "Premières Légendes" (Jeux Descartes)



Même format que le précédent pour un livret d'aides de jeu et un écran, mais cette fois, pour "Légendes Celtiques".

L'écran est illustré d'une sorte de fresqne représentant des Celtes en armes, sur un fond bleu où un dessin central fait ressortir le côté magique de cette civilisation.

De l'autre côté de l'écran, les tables habituelles et néeessaires au Meneur de jeu. Le livret, sur le même modèle que celui de la table ronde, permet de créer rapidement un personnage des plus complets et donne au M.J des listes et des aides bien utiles en cours de jeu.



STORMBRINGER

(Oriflam-Chaosium)

matériel :

- un livre du joueur
- un livre du maitre
- un livre de magie
- un livre de référence
- une carte des Jeunes Royaumes

MAGAZIN

but du jeu :

vivre des aventures fantastiques en incarnant un personnage, habitant des Jeunes Royaumes, monde créé par M. Moorcock pour la saga d'Elric le nécromancien.

le jeu :

c'est le livre des joueurs qui présente le contexte du jeu, l'histoire des Jeunes Royaumes et la façon de créer son personnage, première étape de tout jeu de rôle. Celui-ci possède des caractéristiques de base auxquelles s'ajoutent les compétences et les connaissances qui détermineront la réussite ou non des diverses actions. Notons le système de dé de pourcentage utilisé.

A l'exemple de *L'Appel de Cthulhu*, on trouve aussi des points de santé mentale, mais ils n'ont pas dans *Stormbringer* le même rôle, servant surtout à mesurer la faculté du personnage à se prémunir contre le Chaos et ses entités que le personnage est susceptible d'appeler.

Le personnage créé, avec son peuple, son métier et sa classe, il reste à prendre connaissance des combats et autres façons de résoudre les actions qui, sans entrer dans les détails, forment un ensemble très complet et simple à manipuler.

Les personnages enfin prêts, la première partie peut commencer sous le regard attentif du maître de jeu qui emmènera nos aventuriers de par les Jeunes Royaumes surmonter bien des difficultés.

Ainsi de partie en partie, s'ils restent en vie, les aventuriers parviendront peut-être à gagner de l'expérience, à voir leurs caractéristiques augmenter, et pourquoi pas à avoir enfin accès à la magie de *Stormbringer* qui n'est pas de jeter des sorts inconsidérément, mais, plus dangereusement, de faire appel à des entités ou démons parfois difficiles à diriger.

Pour commencer à jouer, on trouve un scénario dans le livre du maître.

commentaires :

il aura fallu attendre six ans pour enfin voir *Stormbringer* dans nos magasins préférés et dans notre langue. Mais voilà chose faite, et de surcroît avec des règles remaniées datant de 1985.

Ce jeu signé Steve Perrin (bien connu pour ses nombreuses participations à Chaosium) et Ken Saint André (*Tunnels & Trolls* entre autres), mérite une place de choix parmi les joueurs français. Nous sommes sûrs qu'il l'occupera rapidement.

Il faut dire que le contexte médiéval-fantastique de ce jeu est de grande valeur, le monde d'Elric étant actuellement l'un des plus attrayants de la littérature d'*heroïc-fantasy* et son héros, une des personnalités les plus ambiguës.

En plus du contexte, les règles offrent une très grande diversité et en font un JdR très complet qui a su allier la cohérence et la simplicité avec certaines utilisations, comme la magie, de façon originale et intéressante.

Nous ne pouvons que répéter ce que M. Moorcock dit lui-même de ce jeu, qui a su non seulement s'imprégner au mieux de son œuvre mais la compléter merveilleusement.

Côté matériel, rien à redire si ce n'est un petit point négatif, celui du manque de dés, qui n'est d'ailleurs pas signalé sur la boîte.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
Nous aimons: ♥ ♥ ♥



CHILL

Initiation au jeu d'épouvante

(Schmidt)

matériel :

- un livret d'introduction
- un livre d'instructions
- un livre de créatures
- un scénario
- un plan de jeu
- une planche de pions
- 3 dés à 10 faces

but du jeu :

comme dans tout jeu de rôle, incarner le héros d'une aventure. Ici, il s'agira de se dresser contre les créatures du Mal provenant de la Voie maudite au travers des différents scénarios.

le jeu :

La règle de base permet, en quelques minutes, à des joueurs débutants de commencer une partie sous le contrôle du meneur de jeu. Cette première approche permet de se familiariser avec les principes du jeu de rôle tout en présentant le contexte de *Chill*. Cette première aventure finie, le passage vers des règles plus élaborées se fait sans heurt.

Chaque joueur va incarner un personnage faisant partie de la S.A.U.V.E. (Société Eternelle de l'Indispensable Voie Blanche) qui depuis sa création (1844) combat les créatures du Mal que bon nombre d'humains prétendent mythologiques. En vérité, ces créatures existent, mais dans une autre dimension, et le passage de celle-ci à la nôtre n'est qu'un jeu pour elles! Mais la S.A.U.V.E est là pour les rejeter. Travail ardu!

Chaque personnage dispose de caractéristiques de base (force, volonté, etc. au nombre de 9), d'un signalement (âge, taille, poids, etc.) et de certaines compétences, allant de la médecine à la natation, lui permettant de résoudre toutes sortes d'actions.

Toutes les actions sont résolues à l'aide d'une table unique, bien pratique, qui évite de consulter une foule de tableaux. Ainsi, au fil des aventures, les personnages pourront, grâce à l'expérience acquise (sous forme de points obtenus dans une aventure), augmenter leurs caractéristiques de base, devenant peu à peu de redoutables ennemis du Mal. Il n'y a pas de forces du Mal sans magie noire et bien sûr de magie blanche pour la contrer. Dans *Chill*, les personnages peuvent acquérir l'art (ou magie) qui se compose ici de trois groupes majeurs, la communication, la guérison et la protection. Dans chaque groupe, on trouve trois disciplines, offrant ainsi un éventail de défenses efficaces contre les pouvoirs des créatures, qui, elles, se servent sans vergogne de la Voie maudite.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥ ♥

commentaires :

Schmidt, comme d'habitude, nous offre une présentation et une qualité de matériel qui ne peut que réjouir les joueurs.

Après *L'Œil Noir*, le choix de *Chill* nous paraît éclairé, celui-ci offrant un autre système de jeu et un autre contexte, tout en possédant des règles claires et simples.

Le principe du petit livret d'introduction (déjà utilisé dans certains jeux) est une excellente initiative, car il permet de se faire rapidement une idée des principes de jeu et de pouvoir l'apprécier sans entrer dans les détails techniques, surtout nécessaires au meneur de jeu. Le thème de *Chill* ne porte pas spécialement vers un type de jeu psychologique axé sur le rôle, mais le contexte de peur et de frissons dans lequel il baigne, lui donne un charme certain et peut permettre à un M.J averti de créer des scénarios diversifiés, ne serait-ce que par le choix de l'époque (de 1844 à nos jours).

On ne peut manquer de faire un rapprochement avec *L'Appel de Cthulhu*, mais des différences demeurent sur bien des points: *Chill* est plus simple et moins sérieux, dans le sens où il se rapproche plus des films d'épouvante; *L'Appel de Chtulhu* lui, tourne autour d'un mythe bien précis.

Chill a aussi la faculté de pouvoir engendrer des scénarios allant du jeu d'enquête à celui de la franche rigolade.

Un bon jeu que tout joueur de JdR se doit d'essayer au moins une fois, qu'il soit averti ou débutant, le plaisir étant de jouer et de passer un bon moment, même si l'on doit mourir étouffé par une quelconque vampirette dès la première porte poussée.

Extension au jeu d'épouvante :

D'ores et déjà une extension qui se présente sous la même forme que le jeu de rôle et à un prix identique. On y trouve: un écran, un livret de 64 pages, un scénario, "Le Château du Comte Dracula", une carte en couleurs du monde de *Chill*, où sont indiqués les sites étudiés par la S.A.U.V.E. et enfin, trois dés à dix faces.

Une extension qui vient agréablement compléter le jeu de base et qui permet aux meneurs de jeu de trouver de nouvelles inspirations propres à faire frissonner nos intrépides aventuriers.

CHILL

Le manoir des ténèbres

(Schmidt)

matériel :

- un livret de règles de 8 pages
- 48 cartons formant un espace de jeu
- 96 cartes
- 6 pions en bois de couleurs
- 10 marqueurs "objet"
- 6 compteurs "points volonté"
- un dé

but du jeu :

différent selon le rôle tenu par chaque joueur, émissaire ou séide. Pour un émissaire (aventurier), découvrir qui est le maître du manoir et trouver l'objet capable de le détruire. Pour un séide, trouver l'objet du pouvoir et l'emporter jusqu'à la grille afin qu'il sorte du domaine. A noter que si un séide gagne, il gagne seul, tandis que si un émissaire gagne, tous les émissaires gagnent.

le jeu :

au début du jeu, deux cartons de l'espace de jeu sont posés: la grille d'entrée du domaine, et dans l'angle opposé, la crypte. Celui des joueurs qui fait le plus petit score au dé est un séide (serviteur du maître du domaine), les autres sont des émissaires (aventuriers qui veulent détruire le Mal). Le séide choisit un maître du manoir parmi les cartes "maîtres" et, selon ce maître, sélectionne les cartes qui seront utilisées au cours de la partie (les autres sont rangées dans la boite).

Le séide commence la partie sur le carton "crypte" et les émissaires sur le carton "grille". Chaque émissaire dispose de six points de volonté au départ. Le séide, lui, n'en a aucun.

A chaque joueur sont donnés quatre cartes et trois cartons. A son tour, chaque joueur suit les diverses phases de la séquence de jeu. La phase "cartes", qui consiste à suivre les instructions de toute carte qu'un autre joueur a pu placer devant lui, de se défausser de cartes et de jouer les ou la carte marquée "jouer au début de votre tour".

La phase "Espace de jeu" consiste à placer deux cartons domaine afin d'agrandir la surface de jeu.



Suivent alors la phase "mouvement", la phase "combat" (s'il y a lieu), et enfin, la phase "cartes" pour celles marquées "jouer à la fin de votre tour".

Commence ainsi une course poursuite entrecoupée de combats et de mauvais sorts pour l'obtention de cet objet capable de détruire le maître du domaine.

commentaires :

avant de parler du jeu proprement dit, soulevons un point qui, malheureusement, se retrouve dans bon nombre de jeux.

Par pitié, Messieurs les éditeurs, vérifiez sérieusement vos traductions et vos règles. Il est déjà difficile de comprendre certaines règles confuses, mais si des erreurs de traduction s'y ajoutent, cela devient un véritable casse-tête!

C'est le cas de la règle du "manoir des ténèbres" qui malheureusement demande plusieurs lectures assidues. Cela étant dû en partie à la construction même de ces règles où certains points restent obscurs. Par exemple, il n'est nullement précisé, dans le cas où les émissaires se transforment tous en séides, ce que devient... le but du jeu!

En effet pourquoi continuer alors qu'il ne reste que des serviteurs du Mal. La traduction comporte elle aussi quelques erreurs. Par exemple, les points de volonté qui de temps en temps deviennent des jetons à piocher (sur les cartes et dans la règle).

Cela dit, passons au jeu. Le matériel fourni est de très bonne qualité et l'idée de départ est attrayante. Mais dans la pratique, il s'avère que les différentes phases de jeu sont trop lourdes pour un jeu qui n'est en fait qu'un jeu de parcours amélioré. La chance a un rôle trop important au détriment de la stratégie et de l'interaction entre les joueurs qui dépendent en grande partie du tirage des cartes et des lancers de dé.

Notons qu'une partie ne peut devenir intéressante qu'à partir de quatre joueurs. En dessous, elle n'offre que peu d'intérêt.

Les auteurs ont sans doute voulu trouver un moyen de s'approcher du jeu de rôle tout en offrant un jeu de société sur plateau, mais le résultat n'est pas convaincant.

C'est dommage, car de bonnes idées, comme celle du maître du domaine qui change à chaque fois et le principe du plateau modulable, pouvaient augurer d'un très bon jeu qui de par l'ambiance aurait agréablement rappelé son grand frère (*Chill*, Le jeu d'épouvante)

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 4/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥



MHING

(Gogny Goubert)

matériel :

- une boite de rangement contenant :
- 150 cartes (bambous, caractères, cercles, vents, dragons, fleurs et jokers)
- des feuilles de marque et d'aide de jeu
- des jetons permettant le décompte des points (version *Mhing* luxe uniquement).

but du jeu :

avoir marqué le plus grand nombre de points à la fin du jeu (nombre de parties convenu à l'avance).

le jeu :

le *Mhing* reprend l'imagerie et la plupart des règles du Mah-Jong.

Au début de la partie chaque joueur reçoit treize cartes. A chaque tour il reçoit une nouvelle carte et doit ensuite en rejeter une. La nouvelle carte vient soit de la pioche, soit de l'écart d'un autre joueur. Lorsqu'une carte est rejetée, elle peut être réclamée par n'importe quel joueur ; l'intéressé annonce alors la combinaison pour laquelle il l'utilise. Si plus d'un joueur revendique l'écart, la carte sera donnée à celui annonçant la plus forte combinaison. Celui qui reçoit la carte effectue ensuite un écart et le tour continue, ce qui fait que les joueurs situés entre le défausseur et le repreneur ont perdu leur tour.

Chacun doit s'efforcer de « faire Mhing », c'est-à-dire constituer quatre combinaisons de trois cartes (suites ou brelans) et une paire grâce à ses treize cartes complétées d'une quatorzième issue d'un tirage ou d'un écart.

Le premier qui réussit empoche des crédits en rapport avec les types de combinaisons qu'il a utilisées. Ce nombre de crédits est ensuite traduit en points.

Ses adversaires lui versent le même nombre de points. Si le vainqueur a fait Mhing grâce à un écart, le joueur fautif paye derechef ; si le Mhing a été obtenu par un tirage de la pioche, ce sont tous les adversaires qui repayent.

commentaires :

Mhing est une intéressante relecture du Mah-Jong. Tout d'abord, l'auteur a cherché à pimenter le jeu en accroissant la notion de risque : un joueur peut faire Mhing en empochant une centaine de points alors que les grosses combinaisons peuvent conduire à des gains de plus de 130 000 points, la tâche de chacun étant facilitée par l'introduction des jokers (six au total). Ensuite les règles pénalisent ceux qui rejettent une carte conduisant à un Mhing ; le joueur concerné a le choix entre affaiblir son jeu en écartant une bonne carte et, en cas de Mhing, payer un supplément égal à la valeur de la main du vainqueur (et payer un supplément de 130 000 points...).

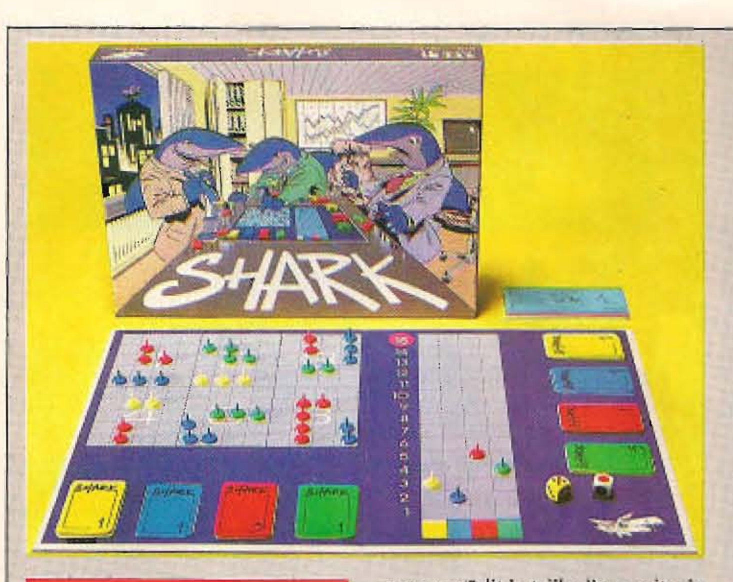
Le système de marque est réussi et est pour beaucoup dans l'intérêt du jeu.

Les puristes noteront la disparition du « Kong » ou carré et de l'oiseau de riz symbolisant le 1 de bambou. Pour les adeptes des « tuiles » il reste un compromis très intéressant : jouer au *Mhing*, sans joker, avec le matériel du Mah-Jong.

EN BREF :

type de jeu : Mah-Jong
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 7/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 3/10
nous aimons : ♥ ♥





SHARK

(The Flying Turtle)

matériel :

- une boîte 37 × 27 × 5 cm
- un plateau de jeu comportant une zone rectangulaire de 12 × 10 cases, elle-même partagée en six rectangles de 4 × 5 cases numérotés de 1 à 6 et une échelle des cours pour quatre actions (bleue, verte, rouge et jaune)
- des actions et de l'argent liquide
- un dé à six faces normal et un autre présentant des faces de couleur (bleu, vert, jaune ou rouge) ou blanches
- des pions marqueurs de quatre couleurs différentes (20 par couleur).

but du jeu :

posséder la plus grosse fortune (liquidités et actions) à la fin de la partie.

le jeu :

au début et à la fin de son tour, un joueur peut acheter ou vendre des actions. Entre-temps il doit jeter les deux dés pour poser un marqueur. Le dé aux faces colorées lui indique la couleur du marqueur à utiliser (obtenir une face blanche permet de choisir la couleur) et le dé normal indique le numéro de la zone ou doit être posé le marqueur. Lorsque la pose agrandit la taille d'une suite de marqueurs contigus, l'action correspondante monte. Les joueurs qui en possèdent perçoivent une prime, égale à la hausse, et l'auteur de la montée perçoit également une prime égale au nouveau cours de l'action. Quand une suite en rencontre une autre, d'une couleur différente et plus petite, cette dernière est éliminée avec, comme conséquence, une chute de l'action concernée égale au nombre de marqueurs éliminés. La partie se termine lorsqu'une action atteint le cours maximum ou lorsqu'il n'y a plus de marqueurs d'une couleur. Chacun totalise alors son argent liquide et sa fortune en actions (dernier cours).

commentaires :

ce qui différencie les jeux de bourse, c'est le processus de hausse et de baisse des cours. L'originalité de *Shark* est de ne pas essayer de coller à la réalité en utilisant des règles plus ou moins complexes, mais de rendre uniquement les émotions de la Bourse. Pour chaque couleur, la taille et la position des suites des marqueurs donnent une indication sur la santé présente et future de l'action.
Le système de répartition des marqueurs repose sur les jets de dés et le bon vouloir des poseurs, et amène à se poser des problèmes du genre :

— Il y a deux joueurs qui possèdent du Bleu et qui le soutiennent. Il est prudent d'en acheter aussi.

— Le Jaune n'est pas favorisé par les tirages. Je vais en acheter et, lorsque la chance tournera et que les marqueurs apparaitront en ombre, je profiterai de la hausse des cours.

— Que faire ? Miser tout sur une couleur avec, sans doute, un record de plus-value ou de moins-value ou bien encore diversifier son portefeuille pour être sûr de prendre le bon train ?

Citons une autre difficulté du jeu : la gestion des liquidités. Au début du jeu, il est parfois intéressant de se constituer un petit pécule permettant ultérieurement de participer aux bons coups. L'argent liquide permet également d'éviter certains Trafalgar, particulièrement quand le nombre de joueurs est important et quand plusieurs marqueurs, de la même couleur, peuvent être posés avant que votre tour revienne, entraînant l'élimination d'une suite et la chute de votre principal stock d'actions.

Le jeu se situe sur deux plans : le premier, topologique, avec les poses et le second, économique, avec la nécessité d'anticiper les hausses ou les baisses. La tactique offensive est encouragée ; pour s'en convaincre, il suffit de jeter un coup d'œil au dé à couleurs : un joueur souhaitant un tirage particulier a une chance sur deux de l'obtenir car il y a une face de cette couleur et deux faces blanches qui permettent le libre choix.

Shark est une réelle réussite qui allie simplicité et efficacité. C'est l'un des meilleurs jeux de l'année 87 où les parties peuvent rapidement prendre un tour diplomatique avec des négociations avant la pose des marqueurs. *Shark* mérite de rejoindre *Ambition* (voir *J&S* n° 43) au panthéon des jeux économiques.

EN BREF :

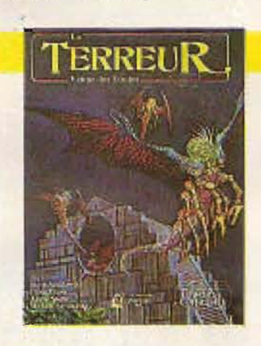
type de jeu : simulation boursière.
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥ ♥ ♥

TRIVIAL PURSUIT

Genus II, ça recommence !
6 000 nouvelles questions (aussi tordues que les précédentes). Le plateau ? Vous l'avez déjà ! Une boîte à emporter... partout.

LA TERREUR VENUE DES ETOILES

Scénario pour l'Appel de Cthulhu
S'il reste encore des Investigateurs de par le monde, voici non seulement un livret contenant deux scénarios mais qui contient également un manuel les concernant.
Le premier scénario intitulé "Les fosses de Bendal Dolum" emmènera les Investigateurs en Amérique centrale, sur les traces d'un certain Dr Williamson, disparu depuis deux



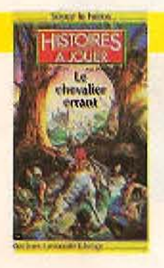
semaines alors qu'il menait une mission de cartographie des ruines maya.
Le second, "Le Temple de la Lune", débute par la réception d'un colis en provenance de Lima, qu'un Investigateur reçoit. Ce colis contient un objet antique en or, accompagné d'une lettre signé d'un ami journaliste, lui demandant de le mettre en lieu sûr. Et c'est là que les ennuis commencent!
A la fin du livret se trouve un manuel signé "Theron Marks", Investigateur lui-même, qui a pour objectif de donner de nombrenx conseils aux autres Investigateurs dans le cadre d'une enquête. (Chaosium/Jeux Descartes, 59 F)

A LIRE, A JOUER...

... cet été. De nombreux nouveaux titres dans la collection *Un livre dont vous êtes le héros*.
Tout d'abord, dans la série Histoire, *L'Ombre et la Guillotine* de Simon Farrel et Jon Sutherland, ou Paris en 1789; *A Feu et à sang*, des mêmes




auteurs, ou la révolution de Cromwell. Deux autres nouvelles séries:
- La Voie du Tigre, avec trois titres: *La Vengeance du Ninja*, *Les Parchemins de Kettsuim*, *L'Usurpateur d'Irsmum* de Mark Smith et Jamie Thomson.
- Défis fantastiques, un premier titre, *L'Epreuve des champions* de Ian Livingston. Mais aussi: *Le Royaume de l'oubli* de Ian Page et Joe Dever, troisième volume de la série Astre d'Or et *L'Œil du Dragon* de Dave Morris, sixième volume de la série Dragon d'Or (éditions Gallimard). La collection des Histoires à jouer (Soyez le héros... des livres à remonter le temps) s'accroît de deux nouveaux titres:





- *Le Fils des steppes* de Bruno Faidutti: grandes invasions... Romains et barbares.
- *Le Chevalier errant* de Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau: sous le règne de Philippe Auguste, en l'an 1200... (Editions Solar)
Tous à jouer avec un crayon, une gomme et un dé!

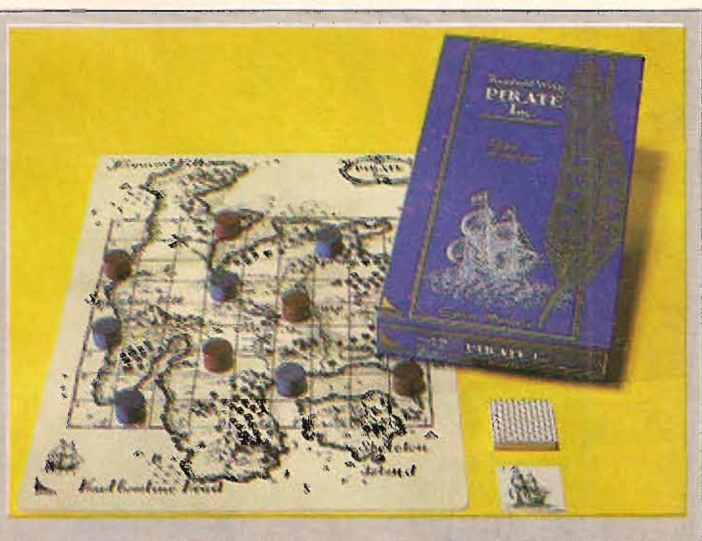
MISE EN BOITE...

... de *L'Ultime Epreuve* et des *Chroniques de Linaïs* de notre collaborateur Fabrice Cayla aux éditions Jeux Actuels.
Une réédition complète comprenant un livret de règles de base et un livret de règles additionnelles, un écran, des aides de jeu, des scénarios...



PIRATES Inc.

(Franckh)



matériel :

- une boîte 43 × 24 × 7 cm
- un plateau de jeu représentant une carte quadrillée de l'Ile au trésor
- 5 gros pions rouges et 5 gros pions bleus
- 5 petits pions rouges et 5 petits pions bleus
- 20 cartes correspondant au quadrillage et comportant les numéros des colonnes (10 cartes) ou des lignes (10 cartes).

but du jeu :

être le premier à découvrir le trésor.

le jeu :

l'un des joueurs choisit secrètement un numéro de colonne, l'autre un numéro de ligne. Le trésor se trouve à l'endroit indiqué sur la carte par la case située à l'intersection de la ligne et de la colonne choisies.

Les joueurs posent ensuite, à tour de rôle, l'un de leurs gros pions. Lorsque tous ont été placés sur le plateau, le jeu commence effectivement.

Tour à tour les adversaires vont déplacer l'un de leurs pions d'une case, horizontalement ou verticalement. Si la case visée est occupée, le joueur peut choisir d'empiler son pion sur ceux qui s'y trouvent déjà ou de sauter sur la case située juste derrière si elle est vide. Dans le premier cas, le pion se pose sur le dessus de la pile formée par le ou les occupants précédents et il les bloque ; pour bouger, ceux-ci devront attendre qu'il ait quitté la case. Le nombre de pions adverses susceptibles d'être ainsi bloqués est limité à deux. Dans le deuxième cas, le pion peut répéter son saut de proche en proche s'il le souhaite pour peu qu'il trouve des « moutons » à sauter.

Dès qu'un joueur réussit à constituer une pile dans laquelle figurent trois de ses pions, il peut interroger son adversaire en lui demandant si la case que la pile occupe correspond ou non à la coordonnée (ligne ou colonne) que celui-ci a choisie. Au fur et à mesure de la partie, chacun pourra interroger son adversaire, au gré des piles bâties çà et là, et déduire, par élimination, la coordonnée manquante.

Le vainqueur est le premier à constituer une pile avec trois de ses pions sur la case contenant le trésor.

Il est possible de bloquer un adversaire. En cas de blocage, deux cartes de coordonnées sont tirées (une ligne et une colonne) et posées découvertes. Elles définissent le nouvel emplacement du trésor et le jeu se transforme alors en une course vers cette case.

commentaires :

Pirates Inc. reprend les principes de mouvements et d'empilage chers aux jeux Franckh. La première partie du jeu qui consiste à deviner le lieu du trésor, tout en évitant que son adversaire ne progresse, apporte un élément de nouveauté tout à fait intéressant. C'est, évidemment, un handicap de ne pas deviner en premier où se trouve le trésor, mais cette situation ne vous ôte pas toutes les chances. En effet vous pouvez espérer deviner la case tant désirée d'après les mouvements de votre adversaire ou bien encore vous pouvez essayer de le bloquer.

Enfouir dans les piles les pions adverses sous les vôtres n'est pas une panacée, car il vous faudra repartir un jour ou l'autre et, à ce moment, vous aurez intérêt à filer rapidement sous peine d'être enfoui à votre tour. Le plateau, un rouleau souple représentant une carte ancienne, est une réelle réussite et les règles sont assez claires.

Comme c'est souvent le cas chez cet éditeur, la boîte contient un autre jeu utilisant des petits pions qui permettra de distraire les plus jeunes. Il s'agit d'un petit jeu de déduction, très rapide et facile à apprendre.

Une boîte pour tous les âges où chacun trouvera son compte de tactique et de suspense.

EN BREF :

type de jeu :
déduction (un peu) et tactique (beaucoup)
nombre de joueurs : 2
présentation : 10/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥ ♥



RESTAURANT

(The Flying Turtle)

matériel :

- une boîte 37 × 27 × 5 cm
- un plateau de jeu comportant les 60 tables du restaurant dont 16 dans le salon
- 60 cartes représentant des menus (à 100, 200, 300 ou 600), des plats du jour, des coups doubles ou des sauts
- 120 marqueurs de couleur (20 par couleur).

but du jeu :

totaliser le maximum de points après les commandes et le service.

le jeu :

les soixante cartes sont posées, face cachée, sur les soixante tables, et la phase des commandes peut commencer. Chaque joueur prend une carte, à tour de rôle, sur l'une des tables voisines de celle utilisée par le joueur précédent et y dépose un marqueur de sa couleur.

Les cartes « coups doubles » permettent de rejouer, les cartes « saut » également, mais avec la possibilité de repartir d'une table non adjacente. Les cartes « plat du jour » sont échangées immédiatement par le joueur avec une carte prise au hasard dans le jeu d'un adversaire. Les cartes « menu » représenteront les gains de chacun à la fin des commandes, certaines d'entre elles portent la mention RES pour réservé. Pour éviter le désagrément de voir un adversaire s'emparer de menus (et pire encore de menus à 600) lorsqu'on les a en main, il est possible de jouer un menu avec RES et de placer dessous les autres menus que l'on possède, les rendant ainsi inaccessibles.

Si toute progression est impossible, la dernière carte retournée n'ayant plus de voisines, la phase des commandes s'achève sous réserve qu'au moins trente cartes aient déjà été retournées. Les joueurs totalisent les menus qu'ils ont en main et ceux qu'ils ont sauvegardés sous les RES.

Le mode de progression est identique durant la phase du service, mais il s'agit cette fois de poser l'une de ses cartes sous le marqueur de la table. Cette phase s'arrête lorsqu'il est impossible de placer une carte ou lorsqu'un joueur a placé toutes ses cartes. Il est à noter que les menus ne peuvent pas être placés n'importe où : par exemple les menus à 600 n'ont droit de cité qu'au salon. Chacun totalise les points des menus placés sous ses marqueurs et soustrait les points qu'il a encore en main. L'addition avec les scores de la phase des commandes désigne le vainqueur.

commentaires :

deux éléments de réflexion pour la phase des commandes :
Quel est le meilleur moment pour jouer une carte RES (lorsqu'on en a une !) ? A l'expérience, il semble peu intéressant d'attendre, excepté en cas de pénurie de menus. Cela évite les angoisses quand vos adversaires se servent dans votre main. Chez qui faut-il se servir ? Choisissez celui qui a le plus de menus, c'est-à-dire celui qui a le moins de coups doubles et de sauts à son actif.

La phase du service est plus compliquée car il faut prendre en compte la progression du jeu sur le plateau. Si vous avez la chance de pouvoir jouer sous l'un de vos marqueurs, mettez-y évidemment un beau menu à 600 (RES si possible), sinon gratifiez l'adversaire d'un plat du jour. N'hésitez pas à faire quelques cadeaux pour éviter une fin de partie difficile avec une main trop riche ; essayez de « saupoudrer » vos menus entre vos adversaires. Attention, le plus faible, après la phase des commandes, a certainement moins de cartes en main et en tout cas moins de menus. Il a donc la possibilité de jouer des sauts et des coups doubles qui vont lui permettre une défausse deux fois plus rapide. Ajoutez le paramètre supplémentaire que constitue le salon, et vous aurez une idée exacte de ce qui vous attend. Il est dommage que les règles soient un peu brouillonnes car on prend un réel plaisir à jouer à *Restaurant*. Une mention spéciale pour celui qui a cuisiné les casiers de rangement : dehors !

EN BREF :

type de jeu : tactique (très nourrissant)
nombre de joueurs : 3 à 6 (à leur table)
présentation : 7/10 (tenue correcte)
clarté des règles : 6/10 (menus problèmes)
originalité : 7/10 (rien ne le dessert)
nous aimons : ♥ ♥ (Y'a du rab ?)

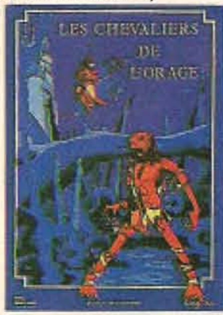
DES CLONES DANS L'ESPACE

Scénario pour Paranoïa
Eh oui! encore une fantastique et formidable aventure pour nos clones préférés, qui cette fois, vont avoir l'honneur et la grande joie de partir à la découverte de l'espace et de ses formes de vie étonnantes, qu'ils devront, bien entendu, éliminer.
Euh...! s'ils survivent au décollage... Ils découvriront aussi les plaisirs de l'apesanteur et ceux du vide cosmique; un programme tout en folie et en éclats de rire. Le tout en 48 pages et agrémenté de superbes cartes de stations orbitales et de vaisseaux spatiaux. Et en prime, une couverture qui peut servir d'écran. Le rêve quoi!
Alors, préparez vos affaires, et bon voyage! (Jeux Descartes, 49 F)



LES CHEVALIERS DE L'ORAGE

Scénario pour la Table ronde
Ce scénario, signé Marc Deladerrière, a tout d'abord été conçu pour le championnat de France de Légendes en 1986. Il proposait alors une enquête psychologique dans un cadre moyenâgeux.
Cette seconde version a légèrement changé, surtout en ce qui concerne les actions, plus nombreuses. Mais elle a gardé l'originalité première. L'histoire emmènera les joueurs dans un monde de châteaux hantés, si chers à nos légendes, tout au long d'une enquête qui percera peut-être le mystère de la famille de Rohan. (Jeux Descartes, 69 F)



Ont collaboré à cette rubrique Jean-Michel Rubio-Nevado, Fabrice Cayla et Claude Armadeil.



CROSSCHESS

(Crosschess)

matériel :

- une boîte 40 × 20 × 4 cm
- un plateau de jeu double face L'une représente un échiquier standard, l'autre un échiquier (?) en forme de croix
- 32 pièces blanches et noires parmi lesquelles on reconnaît les Fous, les Cavaliers, les Tours,...

but du jeu :

tout comme aux échecs, il faut mettre mat le Roi adverse.

le jeu :

n'ayant pas l'intention de nous substituer à la rubrique Echecs, nous nous contenterons de signaler les différences par rapport à la règle originale :

— les blancs occupent deux branches contiguës de la croix, tout comme les noirs ;

— les pions se déplacent de manière identique mais, du fait de la disposition des pièces au départ, ils seront amenés à se croiser tout en étant de la même couleur ;

— les Fous ne se déplacent que sur les cases noires ;

— seul le petit roque est possible car la Dame et sa Tour sont placées dans une autre branche de la croix que le Roi.

commentaires :

il faut considérer *Crosschess* comme un échiquier, réversible, et non comme un jeu à part entière. Quant au débutant, il ne trouvera même pas dans la boîte des règles claires et complètes du jeu d'échecs, ce qui eût été la moindre des choses.

EN BREF :

type de jeu : variante des échecs
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 1/10
originalité : 2/10
nous aimons : ✗

ECHECS ELECTRONIQUES

MEPHISTO: DE PLUS EN PLUS FORT... DIABLE!



A gauche le Mephisto 32 bits, à droite la Leonardo.

Décidément il se passe toujours quelque chose sur le front des microordinateurs d'Echecs. Après avoir sorti coup sur coup le *Mephisto Rebel* (voir J&S n°44), le *Mephisto Dallas* 16 bits et le *Mephisto Super Mondial* (J&S n°45), on aurait pu penser que la firme de Munich, Hegener et Glaser, allait nous laisser souffler un peu!

Il n'en est rien car les fabricants allemands ont tout simplement décidé de mettre sur le marché l'appareil qui a gagné le dernier championnat du monde des micros à Dallas en octobre 1986; le *Mephisto Dallas* 32 bits.

Equipé du très performant microprocesseur Motorola 6020 et d'un programme très proche de celui que nous connaissons déjà sur le *Dallas* 16 bits, cet appareil, vendu avec un très bel échiquier autorépondeur en bois, le *München*, est une vraie merveille pour ce qui est de la force de jeu. Le microprocesseur tournant à 14 megahertz lui donne une rapidité de calcul environ 2,2 fois plus importante que la version 16 bits.

Cela se traduit par des résultats impressionnants dans notre grille de tests: huit sont trouvés entre 0 à 5 secondes, seule la finale 9 tenant presque 1 min 30 s.

Mais cette rapidité et cette force de jeu, sans doute proches des 2 000 Elo, se paient extrêmement cher: 18 000 F environ. Réservé donc aux collectionneurs fortunés et à ceux qui veulent toujours posséder l'adversaire le plus performant!

Beaucoup plus abordable mais, bien sûr, moins performant est le nouvel appareil haut de gamme de Scisys: le *Leonardo*. Ce nom bizarre est en fait un hommage rendu au joueur italien Leonardo Di Bona qui fut le plus fort praticien de la deuxième moitié du XVI[e] siècle. Comme son prestigieux homonyme, le *Leonardo* de Scisys sera-t-il le meilleur joueur (électronique au moins) de la deuxième moitié du XX[e] siècle? Certainement pas dans sa version de base. De manière assez étrange, les concepteurs de l'appareil l'ont doté d'un programme déjà ancien et de niveau très modeste! En revanche, ils ont décidé de jouer à fond le concept de la modularité en offrant dès maintenant aux acheteurs deux modules appelés *Maestro*, l'un tournant à 4 megahertz, l'autre à 6.

J'ai donc testé le *Leonardo* sans module, puis avec son module le plus performant, le *Maestro* 6 mega.

Autant l'unité de base donne l'impression d'un programme de 1980, autant le module lui donne un tout autre niveau. La grille de tests le montre bien, le *Leonardo* de base est très faible en finale et ne vaut guère mieux en milieu de partie.

Avec le module on a, au contraire, un programme très fort tactiquement en milieu de jeu et moyen en finale. Il faut remarquer que pour ce qui est de la résolution des problèmes, le module n'entre pas en action, il laisse opérer l'unité de base qui obtient d'ailleurs des résultats honorables dans ce domaine.

Force de jeu mise à part, le *Leonardo* est un magnifique échiquier autorépondeur en bois de 52×52 cm. Les diodes ne se trouvent pas sur les cases mais à la base et sur le côté gauche. Cela donne à l'échiquier une surface lisse du meilleur effet esthétique. Par contre, il est incontestablement moins pratique de prendre connaissance des déplacements des pièces par abscisse et ordonnée que directement sur les cases.

N'ayant pas d'écran d'affichage, l'ordinateur communique avec son utilisateur à l'aide des diodes et de vingt et une touches qui se trouvent dissimulées dans la base de l'échiquier.

C'est ainsi qu'il donne son évaluation de la position à la façon des commentateurs de parties: "égal, un peu mieux, beaucoup mieux, gagnant, un peu moins bien", etc. Il possède un grand nombre de niveaux de jeu, affiche sa profondeur d'analyse en demi-coups, donne la ligne principale envisagée, etc. Tout cela est très classique et ne le distingue pas des autres appareils existants.

Mais le programmeur Julio Kaplan a fait un réel effort d'imagination pour inventer des fonctions originales et améliorer le confort de l'utilisateur.

Le retour en arrière s'effectue de la façon la plus simple qui soit: on rejoue le coup dans l'autre sens sans avoir à appuyer sur une touche quelconque: très agréable lorsqu'on a fait

une erreur et que l'on désire reprendre son coup.
Le *Leonardo* fonctionne sur secteur et sur piles, ce qui est unique pour un autorépondeur. Toutefois, il cesse de marcher sur piles dès que le module est branché.

L'ordinateur peut enregistrer et garder en mémoire jusqu'à 384 parties (les vôtres ou des parties célèbres). Il peut être raccordé à un ordinateur IBM PC. Dans ce cas, bien sûr, tous les affichages qui faisaient défaut du fait de l'absence d'écran sont possibles. L'écran du PC affiche alors fonction d'évaluation, temps des coups, profondeur d'analyse, nombre de variantes, etc.

Le *Leonardo* peut aussi être raccordé à une imprimante qui enregistre aussi bien les coups de la partie que les positions obtenues ainsi que les évaluations diverses.

D'autres modules sont déjà prévus pour les mois à venir: module *Analyst* et module *Brute Force*. Si les promesses sont tenues, Scicys sera le premier à offrir un ordinateur vraiment modulaire.

	Mephisto Dallas 16 bit	Mephisto Dallas 32 bit	Leonardo sans module	Leonardo + module mestro 6 megahertz	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	0 s	0 s	0 s	De nombreux: 0 s
Diag. 2	0 s	0 s	2 s	2 s	Mephisto Amsterdam 0 s
Diag. 3	11 s	4 s	13 min 53 s	13 min 53 s	Conchess H: 20 s
Diag. 4	0 s	0 s	35 s	0 s	De nombreux: 1 s
Diag. 5	7 s	3 s	3 s	2 s	Constellation Expert: 1 s
Diag. 6	13 s	5 s	x	24 s	Constellation Expert: 37 s
Diag. 7	1 s	0 s	x	2 min 28 s	Super constellation: 1s
Diag. 8	2 s	0 s	9 min 47 s	57 s	Conchess H: 2 s
Diag. 9	3 min 1 s	1 min 29 s	x	5 min 55 s	Conchess H : 1 min 20 s

x signifie que la machine n'a pas trouvé le bon coup en une heure. Les diagrammes des tests ont été publiés dans les n° 23 et 35.

L'unité de base du *Leonardo* est vendue un peu moins de 4 000 F. C'est un prix extrêmement raisonnable pour un très bel appareil aux nombreuses possibilités d'utilisation. Mais pour tous les utilisateurs sensibles au niveau de jeu de l'ordinateur, l'achat du module *Maestro* est indispensable. Comptez 1 200 F pour le *Maestro* 6 mega et environ 1 000 F pour le 4 mega.
Signalons enfin que le champion du monde, Garry Kasparov utilise le *Leonardo* relié à un *IBM PC* pour s'entraîner. Non, bien sûr, il ne joue pas contre la machine, mais celle-ci lui sert de base de données. Il peut ainsi consulter facilement des centaines de parties classées par débuts ou par joueurs en un temps record. Vous pouvez en faire autant en achetant le système *Data Base* commercialisé depuis peu par une firme allemande pour environ 1 500 F.

BLITZ!

Depuis dix ans qu'ils existent, les micro-ordinateurs d'échecs ont affronté des centaines de joueurs dans les tournois à cadence lente (40 coups en 2h30 min ou en 2h) et à cadence semi-rapide (parties de 30 min). En revanche, on ne les avait jamais vus à l'œuvre dans des tournois de blitz, c'est-à-dire des tournois de parties très rapides: 5 minutes par joueur. C'est maintenant chose faite grâce à l'initiative de la société des Foires et Expositions de Strasbourg qui, du 12 au 15 mai, a organisé une confrontation entre les quatre meilleurs "autorépondeurs" du monde (Mephisto Dallas 32 bits, Constellation Expert, Elite Avant-garde et Leonardo Maestro 6 mega) et les joueurs de la région Alsace. Les ordinateurs jouaient à leur niveau spécial blitz et les joueurs disposaient d'un temps inversement proportionnel à leur force: 3 minutes pour les +2200 Elo, 4 minutes pour les 2000-2190; 5 minutes pour les 1800-1990; 6 minutes pour les 1600-1790; 7 minutes pour les 1400-1590; 8 minutes pour les 1200-1390 et 10 minutes pour les autres.

Comme on pouvait le pressentir, les ordinateurs firent un carnage, gagnant globalement leur match par 76,5 à 26,5.
Si l'on calcule le Elo sur les seuls joueurs classés on obtient les performances suivantes:
- Mephisto Dallas 32 bits : 2184
- Elite Avant-garde : 2157
- Constellation Expert : 2113
- Leonardo Maestro : 1921

La performance relativement médiocre du Leonardo par rapport à ses "collègues" vient surtout du fait d'une manipulation plus lente faute d'une diode par case, ce qui laissait plus de temps aux joueurs pour réfléchir.

Comme on le voit, les trois meilleurs programmes obtiennent des résultats de 200 à 300 points supérieurs à leur classement en parties lentes.

Un seul joueur parvint à marquer 4 points sur 4 et gagna le premier prix (1500 F), l'espoir strasbourgeois Jost (Elo 2330), mais ce ne fut qu'à la troisième tentative. A la première il n'avait réalisé qu'1 sur 4, et à la deuxième 2 sur 4.

Un autre joueur, Aloird, obtint 3 points sur 4, quelques-uns 2 sur 4 et la plupart 1, voire 0 sur 4.
Ce triomphe de l'intelligence artificielle ne fut pas complet, car la roublardise suppléa la force de jeu chez les humains. C'est ainsi qu'à force de tentatives un joueur ayant constaté une ligne perdante pour le plus fort ordinateur, le Mephisto Dallas 32 bits, sur une ouverture marginale, donna la recette à ses complices. La voici:
Mephisto Dallas 32 bits
Début Larsen
1. b3, e5
(le programme répond aussi parfois d5, mais beaucoup plus rarement)

2. Fb2, Cc6; 3. c4, Cf6; 4. a3
(ce coup peu orthodoxe sort le programme de sa bibliothèque)
4. ...d5; 5. c×d5, D×d5; 6. d3, Fe6; 7. Cd2, 0-0-0; 8. e4, Dd6; 9. Cf3, Fe7; 10. Fe2, Rb8; 11. Tc1, Ch5; 12. g3, Cf6; 13. b4, h6
(tout est en place pour le drame, l'effet horizon empêche l'ordinateur de voir la perte d'une pièce).
14. b5, Cd4; 15. F×d4, e×d4; 16. e5, D×a3; 17. e×f6, F×f6
(avec deux pions pour la pièce le programme pourrait résister longtemps, mais il continue à faire de grosses fautes)
18. Dc2, De7; 19. 0-0, Td7; 20. Ce4, Fg5?; 21. Ta1, Fh3?; 22. Da4, a6; 23. b×a6, b6; 24. a7+, Rb7; 25. a8D+, T×a8; 26. D×a8 mat

NOUS AVONS REÇU

- Casus Belli n°38: un jeu en encart: "la dernière bataille de Robert d'Artois au temps des rois maudits"; des scénarios (Runequest, L'Appel de Cthulhu, les Aigles...), des aides de jeux, les nouvelles du front. En kiosque, 25 F.
- L'Effort n° 271: les nouvelles des Dames: manifestations, partie commentée par notre collaborateur Luc Guinard. Abonnement 120 F: L'Effort, BP 113, 33041 Bordeaux Cedex.
- Chroniques d'Outre-Monde n°7: "le pavé monstrueux" ou un encart pour tout savoir sur les monstres et toujours des scénarios (Paranoïa...). En kiosque, 28 F
- White Dwarf n°90: qui fête son dixième anniversaire. Des scénarios (Judge Dredd, Stormbringer...), et toujours en anglais! Abonnement £24: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Nottingham NE 16 3HY (UK).
- Tarot infos n°55: calendrier des manifestations, nouvelles de la fédération. Fédération française de tarot, 4, cours de Verdun 69002 Lyon.

SHOPPING

Ouverture de nouveaux relais Descartes:
- Cellules grises: Centre commercial Evry 2, place de l'Agora, 91000 Evry. Tél: (1) 64 97 81 74.
- L'Amusance: C/C Coat ar Gueven, 29200 Brest. Tél: 98 44 25 30.
- Dédale: Galerie du Centenaire, 32, avenue de Tervueren, 1040 Bruxelles (Belgique). Tél: (02)734 22 55
- Le Damier: 18, rue du Maréchal Joffre, 06400 Cannes.
Tél: 93 39 72 67

CONCOURS, CONCOURS... ET CONCOURS !

Une rubrique fournie, en effet ! Vous y trouverez (enfin) le palmarès définitif (revu, corrigé, certifié exact, promis juré !) du Marathon 86, les résultats du concours J&S n° 44 et les épreuves n° 46.



Vive l'informatique! Comme vous avez été plusieurs à nous le signaler après la parution de notre nnméro 44, le palmarès du marathon 86 que nous y publiions était "entaché d'erreurs". C'est la faute à l'ordinatcur! Enfin, heu... La nôtre. C'est vrai, nous sommes responsables de plusieurs erreurs de saisie. La vôtre! Parfaitement! Ca ne serait pas arrivé si vous aviez mieux écrit, si vous n'aviez pas changé d'adresse en cours d'année... et même de prénom! Authentique! On a vu des Pierre-Jean devenir des Jean-Pierre ou des J.P. Et tout ça, notre programme (nn peu "brutal", nous le reconnaissons) n'a pas digéré. Et en plus, il a même "avalé" une page de cinquante noms... ca, nous ne comprendrons jamais! Enfin bref. Il a fallu tont recommencer.

Reclasser tons les bnlletins de l'année, additionner et vérifier, et revérifier... Tout ça dans une toute petite rédaction (si, si, encore plus petite que vous ne l'imaginez) qui a déjà du mal à faire paraître votre *J&S* adoré tous les deux mois. Enfin, nous venons juste de terminer ce passionnant travail. Voici donc enfin le vrai palmarès dn marathon 1986. Cette fois c'est le bon, n'essayez pas de réclamer. Ca ne prendra pas. Nous sommes sûrs de nous! Qu'il nons soit humblement permis an passage de vous signaler qu'à ehaque eoneours nons reeevons des réponses plus d'un mois après le dernier délai, des bulletins avec une adresse incomplète (généralement sans le nom de la ville. Si vons avez indiqué le téléphone, nous le eherchons nousmême, sinon...) et même un eertain nombre de bulletins sans nom ni adresse! Eh oui!

Et les lots? Comme vons avez pu le eonstater, nous avons évidemment bloqué l'envoi des lots dès que nous nous sommes aperçus des erreurs. Nous allons à présent essayer de ne déeevoir personne, et eela dans les plus brefs délais. Le principe général: les gagnants cités (dans le n°44 ou dans celui-ci) recevront le prix correspondant à leur meilleur classement des denx listes. Mais vous comprendrez que cela nous a posé de sérienx problèmes.

Dans les cas (rares) où nous n'avons pu exactement appliquer notre (bonne) résolution, nous nous sommes efforcés de trouver une solution satisfaisante avec les lauréats dans cette sitnation. Au moment où paraîtront ces lignes, nous espérons les avoir tous contactés personnellement.

Il nous reste, en espérant avoir fait preuve de notre bonne foi, à vous prier d'accepter toutes nos excuses ponr ce malencontrenx incident.

LES (VRAIS) GAGNANTS DU MARATHON 86

1er (4030): DELBARRE Jean-Claude, Douai, gagne un *voyage pour deux personncs*, d'une valeur de 20 000 F.

2e (4013): BEGUIN Gérard, Sin-Le-Noble, gagne un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité ceutrale, un leeteur de disquettes, une imprimante, un moniteur eouleur...

3e (3951): BENVENISTE Laureut, Rennes, gagne un *Scooter Peugeot SC 80 L*.

4e (3946): DESNOUX Pierre-Jean, Paris, gagne un *ordinateur de poche PC 1 100 Sharp*.

5e (3930): RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagne un *jeu d'échecs électronique*, offert par Transécom.

6e (3906): LEBLANC Michèle, Castanet; 7e (3818): MAILLET Roland, Maurepas, gagnent une *collection complète des 7 livres* de la Colleetion Jeux & Stratégie anx éditions du Rocher.

8e (3761): BEROT Gilbert, Chartres; 9e (3720): RION Guy, Chamalières, gagnent un *jeu d'échecs à trois Yalta*, offert par l'Impensé Radical (1, rue de Médieis, 75006 Paris).

10e (3711): LOUVET Guy, Nanterre; 11e (3708): RAMEL Gilles, Palaiseau, gagnent un *jeu d'échecs chinois Xiang Qi*, offert par l'Impensé Radieal.

12e (3680): HUOT Charles, Ris-Orangis; 13e (3676): HANSEN Josette, Castanet, gagnent un *jeu d'échecs japonais Shogi*, offert par l'Impensé Radical.

14e (3675): BEGUIN René, Nice; 15e (3663): TASTET Marc, Dax, gagnent un jeu *Les 7 Royaumes combattants*, offert par la boutique Pass'Temps (24, rue Monge, 75005 Paris).

16e (3650): LABARTHE Jean-Jacques, Bnres/Yvette, gagne uu jeu *Ascension*, offert par Lndonirique.

17e (3641): PETIAUX Jean-Thierry, Lens, gagne un wargame *Alésia*, offert par Jeux Descartes.

18e (3614): NEGROS Pascal, Le Peeq; 19e (3611): FILLATRE Gilbert, Sourdeval, gagnent deux jeux *Spacego + Claim*, offerts par Jumbo International.

20e (3611): BETTON Jean-Pierre, Livarot; 21e (3593): BETTON Jean-François, Hérouvillette, gagnent un *échiquier de Machiavel*, offert par l'Impensé Radical.

22e (3585): ANIZAN Jean-Claude, Vincennes, gagne un jeu *L'Appel de Cthulhu*, offert par Jeux Descartes.

23e (3585): HANSEN Hugnes, Paris, gagne un jeu de rôle *Maléfices*, offert par Jeux Descartes.

24e (3570): LOUVET Lucien, Rueil-Malmaison, gagne un *Monopoly*, offert par Le Baguenaudier (23, rue Saint-Sulpiee, 75006 Paris).

25e (3564): DAGNAC Anne, Castanet; 26e (3562): DESBORDES Peuny, Fouteuay-sous-Bois; 27e (3535): PAGE Jean-Michel, Paris; 28e (3515): BROCHARD Patrice, Bourg-Aehard; 29e (3513): SPECKLIN Benoît, Sausheim; 30e (3500): MARCHIORO Pierrette, Castanet; 31e (3487): FABRY Michel, Heilleeourt; 32e (3461): RAYMOND Christine, Montpellier, gagnent un jeu *Le Gang des Traction-Avant*, offert par International Team France.

33e (3454): SCARCEZ Jean-Lue, Bruxelles; 34e (3414): DUPONT Alain, Clamart; 35e (3400): SCHMUTZ Jean, Strasbourg; 36e (3395): LE GAC Philippe, Coubron; 37e (3388): BABIN Bruno, Nantes; 38e (3380): HERY Patriek, Amilly; 39e (3372): BERCK Christian, Issy-les-Moulineanx, gagnent un jeu de simulation *Fief*, offert par Interuational Team France.

40e (3372): MADRZYK Stéphane, Leforest, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au ehoix du gagnant à l'une des boutiqnes Jeux Deseartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.

41e (3371): DUSSUD Hervé, Villeurbanne; 42e (3369): LOROT Jean-Pierre, Chennevières/Marne, gagnent un jeu *Claim*, offert par Jumbo Iuternational.

43e (3361): BESNARD Christian, Bry/Marne; 44e (3356): MIGNARD Hervé, Romorantin, gagnent un jeu de rôle *L'Œil Noir*, offert par Schmidt Iuternational.

45e (3354): LEGROS Alain, Champs-sur-Marne; 46e (3350): FLAMENT Françoise, Aunenil; 47e (3345) MORTIER Didier, Ruffec; 48e (3344): LEPERS Bernard, Morsang/Orge; 49e (3334): GAILLAGUET Gérard, Ivry/Seine; 50e (3332): DE REVIERE Nicolas, Raismes; 51e (3323): GAULTIER Catherine, Tours; 52e (3307): CORDEAU Denis, Limoges; 53e (3305): BUFFE Laurence, Saint-Germain-en-Laye; 54e (3301): POISSON Christian, Plesse; 55e (3300): BRACONNIER Jean, Beauvais; 56e (3292): BAISNEE Victor, Saint-Lô; 57e (3277): BAISNEE Claude, Thury-Harcourt; 58e (3271): HADAM Jean, Tonrs; 59e (3258): ANGLADE Thierry, Grenoble; 60e (3254): REVEAU Raymond, Jouè-

Les-Tours; 61e (3241): DUBROCA Henri, Blagnac; 62e (3233): HARDIER Georges, Saint-Maur, gagnent *un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie.*
63e (3231): SCHMITT Eric, Ramonville; 64e (3219): AUBERT Joël, Bourges, gagnent un livre *Traité du jeu de Renjou*, offert par L'Impensé Radical.
65e (3215): DUROUX Jean-Luc, Couzeix; 66e (3211): THOMAS Michel, Jussac, gagnent un livre *Traité du jeu de Mah-Jong*, offert par L'Impensé Radical.
67e (3206): JEAN-CLAUDE, Eric, Grenoble; 68e (3200): HERVE Thierry, Esvres, gagnent un jeu *Satanix*, offert par Habourdin International.
69e (3200): SCHOONHEERE Régis, Rambouillet; 70e (3200): DE CIBEINS, Olivier, Paris; 71e (3196): MINGUET Christophe, Aywaille (Belgique); 72e (3194): WERMELINGER Charles, Mulhouse, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 paris).
73e (3179): HUOT Suzanne, Ris-Orangis; 74e (3179): OZIOL Alain, Mende, gagnent un jeu *Fantômes*, offert par Schmidt France.
75e (3170): TULOUP Pierre, Venissieux; 76e (3161): BERTHOZ Dominique, Vesoul; 77e (3155): PROST Jean-Michel, Torcy; 78e (3155): COMOLI Alain, Avignon; 79e (3150): LECLERCQ Alain, Paris; 80e (3150): FROMONT Bruno, Ferney-Voltaire; 81e (3150): LABOUZE Xavier, Paris; 82e (3150): DENIEL Christian, Argentan; 83e (3150): TALMY Emmanuel, Le Havre; 84e (3146): MASSIRE Christian, La Flêche, gagnent un *jeu de Tarot*, offert par Grimaud/France Cartes + *un livre Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
85e (3143): LEROUX Bernard, Saint-Aubin des Ormeaux, gagne un *Othello de poche*, offert par Dujardin International.
86e (3142): FALIGUERHO Patriek, Nancy; 87e (3140): DROCOURT Annie, Le Vaudreuil; 88e (3138): BELIN Luc, Livry Gargan; 89e: (3132): HOSSENLOPP François, Talence; 90e (3118): MEVEL Jean-Claude, Brest; 91e (3112): BERTHOUX Gilles, Marseille; 92e (3110): LEGRAND Stéphane, Saint-Gratien; 93e (3100): REMY François, Toul; 94e (3099): ALBIN Denise, Paris; 95e (3099): PROUX Christian, Nantes; 96e (3098): GAUTHIER Régine, Vimoutiers; 97e (3095): LAFOND Jean, Paris; 98e (3082): VUKOVICH Ivan, Le Chesnay; 99e (3079): VANDEUR Jean-Luc, Créteil; 100e (3071): CARPENTIER Daniel, Brest; 101e (3069): CABRITA Georges, Saint-Gratien; 102e (3066): BLANC Patrick, Gap; 103e (3058): LAURENT Christophe, Charleville-Mézières; 104e (3053): PIERROT Philippe, Vandœuvre; 105e (3048): FOLIGUET Isabelle, Clichy; 106e (3042): COUTANT Daniel, Monnaie; 107e (3041): HUGUENIN Daniel, La chaux-de-Fonds; 108e (3040): BOUVET Pascal, Bruyères-sur-Oise; 109e (3028): GERARD Jean-Claude, Sainte-Geneviève des Bois; 110e (3019): GANJEAN Michel, Lyon; 111e (3005): DUBIEN Christophe, Saint-Etienne; 112e (3001): BEROUD Christophe, Asnières; 113e (3000): BANDIERA Angelo, Vendôme; 114e (3000): DIQUELOU Jean-Claude, Quimper; 115e (3000): BOULAY Jacky, La Chapelle-Vendomoise; 116e (3000): FALIGUERHO Daniel, Jarville; 117e (3000): MATHYS Alain, Blois; 118e (2992): LEBRAS Patrick, Cours-La-Ville; 119e (2991): DRYEPONDT Frédéric, Caen; 120e (2988): BOUCHER Didier, Les Lilas; 121e (2980): POTARD Alain, Golbec; 122e (2977): BORDEHORE Claude, Talence; 123e (2975): GIRAUD Gilles, Clermont; 124e (2975): SIEGFRIED Stéphane, Echandens (Suisse); 125e (2960): LEBRUN Christophe, Sainte-Adresse; 126e (2959): DELCOURT Philippe, Bruxelles; 127e (2951): ALEXANDRZAK Hervé, Leforest; 128e (2947): FRIBOULET Gérard, Pont-Audemer; 129e (2947): BUSTARRET Jean-François, Versailles; 130e (2937): PEPE Yann, Alfortville; 131e (2925): MICHEL Christian, Nancy; 132e (2919): DUVAL Thierry, Boulogne-sur-Mer; 133e (2914): GAIGE Yves, Muret; 134e (2914): HERON Agnès, Mennetou/Cher; 135e (2910): RIGAUD Jean-Lonis, Châtillon-sous-Bagneux; 136e (2900): BEZARD Bruno, Paris; 137e (2900): GUINARD Patrick, Bellegarde-sur-Valserine; 138e (2887): BOBBIO Georges, Orléans; 139e (2883): GLEJAN Pascal, Athis-Mons; 140e (2879): MERCIER Paul, Paris; 141e (2867): CLAUDEL Dominique, Boulogne; 142e (2867): LARUE Christian, Epernay; 143e (2854): MEFFRE Patrick, Orgerus; 144e (2853): FILLIOLEY Didier, Grenoble; 145e (2850): ANSION Alain, Poulseur (Belgique); 146e (2849): CHIZAT Gilles, Chabeuil; 147e (2842): MANENTE Paul, Le Bourget; 148e (2841): HUOT Jean-Claude, Antony; 149e (2833): SPEIRANI Michel, Fontenay-aux-Roses; 150e (2826): BERTHOD Gilles, Lizy-sur-Ourcq; 151e (2822): LAPOINTE Rémi, Evreux; 152e (2819): LE FRIEC Christophe, Montfort/Meu; 153e (2818): HUC Christophe, Clichy; 154e (2800): VERGE Marcel, Poitiers; 155e (2800): ORFILA Emmanuel, Rouen, gagnent *un livre au choix* dans la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
156e (2800): ARCHAMBAULT Georges, Saint-Cloud; 157e (2800): HELIER Patriee, Bonneval; 158e (2797): JULIOT François, Paris; 159e (2794): RION Alain, Lille, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego*, offerts par Jumbo International.
160e (2790): DEBATTY François, Jemeppe-sur-Sambre (Belgique); 161e (2781): COTTEL Dominique, Beauvais, gagnent un *mini-Othello*, offert par Dujardin International.
162e (2777): MUHLA Claude, Livarot; 163e (2775): BLACKSTONE Jacques, Gagny; 164e (2766): BURDEAU Franck, Orange; 165e (2762): PIFFETEAU Philippe, Paris; 166e (2752): BACQUET Pierre, Ramonville; 167e (2750): MOULIN Philippe, Paris; 168e (2744): DESCOURS Didier, Noisy-le-Roi; 169e (2740): CHAUSSADE Gérard, Ham-Cergy; 170e (2737): MULLER Emilie, Asnières-sur-Oise; 171e (2725): RENAULT Daniel, Saint-Antoine-La-Forêt; 172e (2710): SCHMIDT Guillaume, Luzarches; 173e (2701): LEMARRE Philippe, Clermont-Ferrand; 174e (2700): MARCH Robert, Paris; 175e (2700): LALLOUET Jacques, Pont-de-Briques; 176e (2700): PARC Serge, Castanet; 177e (2700): ELART Pascal, Hérouville; 178e (2700): LECORNU Jérôme, Feyzin; 179e (2686): LIEU Chuyen Nguyen, Aulnay-sous-Bois; 180e (2672): TOURDOT Emmanuel, Belfort; 181e (2659): VOILLEMIN Philippe, Petit-Quevilly; 182e (2652): SAINTE-CATHERINE Thierry, Paris; 183e (2650): ARNAUD Patrick, Cavaillon; 184e (2650): AUZOLAT Jean-Pierre, Nîmes; 185e (2650): MARISCAL Sophie, Soignies (Belgique); 186e (2650): AYMERIC Jean-Luc, Marseille; 187e (2650): PIANARO Lucien, Annecy-le-Vieux; 188e (2650): HUREL Patrick, Tours; 189e (2631): DE SAILLY Jean-Paul, Avon; 190e (2622): LEPRINCE Jean-Pierre, Coulaines; 191e (2622): REYNIER Jean-Pierre, Chatou; 192e (2619): GOLAY Jean-François, Neuchâtel (Suisse); 193e (2605): GUIBERT Olivier, Saint-Vaury; 194e (2600): LAGARDE Dominique, Eysines; 195e (2584): BERTHOUT Patrick, Choisy-le-Roi; 196e (2579): CONSTANT Dominique, Les Mureaux; 197e (2570): BOITIER Henri, Brest; 198e (2551): CRITON Michel, Chéroy; 199e (2550): DROUET Marc, Villeparisis; 200e (2550): DELECOLLE Eveline, Paris, gagnent un livre de la collection *Un livre dont vous êtes le héros*, offert par Folio-Junior Gallimard.



Les fines gourmettes

Vous avez trouvé, semble-t-il, relativement facilement. Pas trop d'erreurs pour cette question.
La réponse était:
Pierre a pour petite amie Eliane
André a pour petite amie Léonie
Robert a pour petite amie Céline
Luc a pour petite amie Nicole
et bien sûr, Jacques a pour petite amie Cécile.

Au restaurant

Alors là, vous avez séché. Il est vrai que c'était diffieile! Vous avez même été nombreux à nous écrire que c'était... impossible!
En effet, il y avait plusieurs difficultés: les prénoms ambivalents (Claude et Dominique) et la phrase ambiguë "Claude, la femme de Gérard..." Celles-ci étaient-elles une seule et même personne? Enfin un piège diabolique que vous allez tout de suite comprendre en jetant un coup d'œil à un calendrier:
si vous êtes né un 1er janvier, le jeudi 31 décembre 1987 sera la veille de votre anniversaire. Et pourtant cette année, celui-ci est tombé... un jeudi! Voici enfin le raisonnement détaillé menant à la solution:

A. D'après l'affirmation 1, l'année de naissance de Paul (et de son épouse) et celle de leur mariage sont l'une bissextile et l'autre non. De plus, selon le cas:
- si Paul est né une année bissextile, il est né en janvier ou février et son épouse entre mars et décembre de cette année;
- si Paul est né une année non bissextile, il est né après mars et son épouse en janvier ou février de la même année.

B. Paul, né un lundi comme sa femme, ne peut avoir épousé Claude si c'est une dame (née un vendredi). Paul ne peut avoir épousé Martine: il serait né en 1954 et donc, d'après A, après mars. Or le mari de Martine est né en janvier.

Paul n'a pas épousé Noëlle née en décembre: d'après A, il serait né en janvier-février et serait plus âgé qu'elle, ce qui est contraire à l'affirmation 2.

C. Paul a donc épousé soit Odile soit Dominique.

D. Selon que Paul a épousé Odile ou Dominique, l'anniversaire de l'épouse est tombée un mardi l'année du mariage. Cela serait incompatible avec l'affirmation 4 si le mariage avait lieu un autre jour qu'une date extrême de l'année.

Pour que cela soit compatible, il faut:
- si l'épouse est Odile: mariée un mercredi 31 décembre d'une anuée bissextile, née un 1er janvier. Le 1er janvier de l'année de mariage est alors un mardi. Alors Dominique s'est mariée un 6 janvier, et est née un 5 janvier;
- si l'épouse est Dominique: mariée un mardi 1er jauvier, née un 31 décembre. Le 31 décembre de l'année de son mariage non bissextile est alors un mardi. Dans ce cas, Odile s'est mariée un 26 décembre et est née un 27 décembre.

Dans l'un et l'autre cas, ni Odile ni Dominique ne sont nées le 13 du mois.

E. Venons-en à Gérard.

Il n'a pas épousé Noëlle, née un 25, ni Odile ni Dominique d'après D.

S'il a épousé Martine, l'affirmation 5 associée à l'affirmation 4 donneraient: "Claude, Martine, Georges" sont nés un vendredi 13 de 1954, mais de mois différents."

Or en 1954, (année identiqne à 1982), il n'y eut qu'un seul vendredi 13. Gérard n'a donc pas épousé Martine.

Conclusion: Gérard a épousé Claude Dans l'affirmation 5, la femme de Gérard désigne donc Claude et est en appositiou. "Claude, la femme de Gérard, et Georges" désignent deux personnes.

F. Le reste coule de source.

Claude étant une dame, Dominique est un homme et Paul a épousé Odile.

D'après 5, Georges ne pouvant être né en janvier n'a pas épousé Martine. Georges a donc épousé Noëlle. Et il reste Dominique qui a épousé Martine.

Problèmes sur l'échiquier

Décidément, là encore, vous avez souvent trouvé ce casse-tête "impossible". Ou alors vous lui avez trouvé des solutions incompatibles avec les règles du jeu (parrie à avantage avec suppresion d'un pion, deux poussées de pions au même coup...). La solution, aussi simple que difficile à trouver, existait pourtant bel et bien. La voici:

1. e2-e4, e7-e6
2. Ff1-b5, Re8-e7 (!! le coup "introuvable")
3. Fb5×d7, c7-c6
4. Fd7-e8, Re7×e8

Elémentaire, mon cher Watson!

Super-défi

D'accord, d'accord, l'énoncé de notre question manquait de précision. Alors nous avous accepté, toutes les solutions... acceptables! Nous avons donc décidé d'éliminer toutes les listes comportant des fautes évidentes (sinon, on pouvait reopier tous les mots en 4 on 5 lettres du PLI). En revanche, nous avons considéré comme justifiés tous les cas litigieux!

Ont done marqué 200 points ceux qui avaient trouvé les 12 mots suivants:

CLICK, GUPPY, JAZZ, SULKY, URUBU, VICHY, VODKA, VOYOU, WHARF, WHIG, ZAZOU, ZIZI.

Plus éventuellement les deux mots composés:

YE-YE et YO-YO. Mais évidemment, pas un seul des deux!

Plus éventuellement, les cinq mots suivants, qui étaient "démolis" par un pluriel:

ADDAX (DADAS), JOMON (MONOS), KOHOL (LOOKS), SKIFF (FIEFS), UZBEK (ZEBUS).

Mais, bien sûr, il ne fallair pas alors avoir indiqué ZIZIS (au pluriel) alors que nous avons accepté ce mot eu l'absence des cinq précédents.

Nous avons également accepté un, plusieurs ou la totalité des mots suivants: FJELD (démoli par le participe passé JODLE), HIPPY (démoli par HAPPY dans HAPPY-END) KILIM (démoli par le préfixe MILLI) QUAND (démoli par QUANT A).

Enfin nous avons accepté les listes comportant quatre des cinq mots démolis par un pluriel (sauf SKIFF) à condition de ne pas avoir mentionné FJELD. En effet, comme ce dernier, SKIFF est également démoli par un participe passé (SUFFI).

Rappelons à certains que JOCKO et ZIST ne sont plus dans le PLI et que YO-YO est invariable! Zéro donc pour les "YOYOS".

Nous avons, bien sûr, vu passer d'innombrables mots "démolis". Pour répondre (par avance) à cerrains et pour distraire les autres, voici donc une liste de mots non valables qui nous ont pourtant été proposés. Pour chacun d'eux, trouvez pourquoi, c'est-à-dire trouvez un mot qui n'en diffère que d'une lettre.

JOJO, KIKI, BRRR, KAYAK, DJINN, XYLOL, THYM, LUPUS, KRACH, WINCH, ZLOTY, LLOYD, TWEED, LAZZI, DUAUX (pl.), HOBBY, WHIST, KETCH, VIVAT, KAWA, LYNX, CUCUL, CRACK, BLUFF, YACK, SHOW, YAWL, OUZO, NYLON, TUTTI, TUYAU, BIBIS, BIBI, DIFFA, CI-GIT, FJORD, PHLOX, GYPSE, KRILL, GUNZ, KYRIE, DIXIE, BUGGY, PIPIT, SUIVI, BLOCK, ZAMIA, JUMBO, MEIJI.

Solutions page 117

Epreuve de départage

Allez, pour une fois, nous n'allons pas vous dire que nous avions deviné! Quoique... Enfin la "moyenne de la moiré inférieure" s'est établie à 11,8022. Le plus proche en a été Jean-François Castaing de Vanves avec 11,8024! C'est de la magie, ça! Pour marqner des points ici, il fallait avoir joué entre 8,68 et 14,92. Facile, non? Heu...

Voici la liste des 50 gagnants de ce concours. Nous l'avons fait suivre, à la demande de nombreux lecteurs, des concurrents suivants qui restent donc bien placés pour le Marathon 87 (Dans ce numéro figurent tous ceux qui ont marqué au moins 600 points à cette première épreuve)

LES GAGNANTS

1er (991): LELOUP Patriek, Villeneuve d'Ascq, gagne un *appareil photo Nikon L35 AF2.*

2e (961): LAMAT Philippe, Marmande; 3e (914): DOHOGNE Yves, Couillet (Belgique),gagnent uu *billard américain de table* (0,91×0,51×0,20 m).

4e (854): MAISON Benoît, Gerpinnes (Belgique); 5e (821): SANTEL Nicolas, Pontacq; 6e (818): DUVIELLA Christine, Talence; 7e (804): MIGNARD Hervé, Romorantin; 8e (803): ROY-CONTANCIN Hervé, La Chaussée Saint-Victor; 9e (800): MASSON Nicolas, Rennes; 10e (800): CLERGEAU Jean, Caen; 11e (800): SAUVIAT Catherine, Chenerailles; 12e (800): LEBLANC Valérie, Castanet-Tolosau; 13e (800): DESNOUX Pierre-Jean, Paris; 14e (800): MATHIEU Philippe, Longjumeau; 15e (800): CARESMEL Philippe, Rennes; 16e (800): BERTHELOT Erwan, Rennes; 17e (800): RODOLAUSSE Fernand, Coignières; 18e (800): MAILLET Roland, Elancourt; 19e (800): FILLATRE Gilbert, Sourdeval; 20e (800): DELBARRE Jean-Claude, Douai; (800): DELBARRE Monique, Douai (800)*; 21e (800): BENVENISTE Laurent, Rennes; 22e (800): BEGUIN Paulette, Nice, gagnent un jeu *Rencontre cosmique.* Offert par Jeux Descartes.

23e (800): BEGUIN Gérard, Sin-Le-Noble; 24e (800): BONAVENTURE Laurent, Allauch; 25e (800): DESTABEAU Louis, Dax; 26e (800): TIFA Olivier, Vezin; 27e (800): DUMANT Jean-Claude, Périgny; 28e (800): MEFFRE Patrick, Orgerus; 29e (800): VANDENEECKOUTTE Sylvie, Douai; 30e (800): VILLIERE Jacques, Montpellier; 31e (800): FOURDRINIER Christian, Paris; 32e (800): CHOMICKI Tony, Cesson; 33e (800): RAMILLON Henri, Sartrouville; 34e (800): LEPEU Stéphane, Rennes; 35e (800): SAUVIAT Alaiu, Limoges; 36e (800): LE BRAS Patrick, Cours-La-Ville; 37e (800): LE FUR Marie-Claire, Vitry-sur-Seine, gagnent *un abonnement d'un an* à Jeux & Stratégie.

38e (800): CLABOT Muguette, Lille; 39e (799): DELHOMME Daniel, Rostrenen; 40e (790): MARCH Robert, Paris; 41e (787): WERMELINGER Charles, Mulhouse; 42e (785): SCHMIDT Guillaume, Luzarches; 43e (784): GUITTIN Jean, Paris, gagnent *deux livres de la collection Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher.

* *qui ne gagne rien (l'adresse étant la même que celle de Jean-Claude Delbarre) mais dont les points restent acquis à son nom pour la suite du marathon.*

44e (775): JEANNE Philippe, Pantin; 45e (767): DELSOL Patrick, Versailles; 46e (765): DAGUET Bernard, Le Grand-Luce; 47e (759): CIPARISSE Pierre, Namur (Belgique); 48e (755): PETIT Bernard, Levallois-Perret; 49e (750): SEVESTRE Dominique, Chartres; 50e (749): PILARSKI Marc, Saint-Gratien, gagnent *un livre de la collection Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher.
Prix spécial:
CASTAING Jean-François, Vanves, gagne nn billard américain de table (0,91×0,51×0,20 m).

Suite du classement:
PICQ Antoine (742); COUSIN Gilles (738); RIGAUD Jean-Louis (737); ETIENNE Marc (727); PIERREUSE Jean-Guy (721); BUSTARRET Jean-François (719); DEGEMBE Pierre (715); AUDREN Béatrice (713); FAVRE Jean-Clande (709); GUY Laurent (702); MAUMUS Jean-Marc (699); MARTINAT Daniel (695); MAZARD Hervé (686); NICOLAS Alain (682); POTARD Alain (678); SIGLER Nicolas (672); LACOUR Marc (669); VALARD Michel (667); DUBROCA Henri (666); BOUCHER Didier (657); ROBINEAU Pascale (641); JOUNIAUX Jean-Marc (637); PETIT Stéphane (636); PAICHARD Serge (631); BETTON Jean-François (629); DUPUIS Pierre-Yves (614); PARENT Pierre (608); LADENT Jean-Marc (607); CLERGEAU Jean-Claude (600); REVEAU Raymond (600); DEBREU Pierre (600); PAGES Claire (600); BOUISSOU Pierre (600); SPIESER Anne-Marie (600); BERTIN Jean-François (600); ROLLAND François (600); AUBERT-CRAMOISY Jean-Michel (600); CONTINSOUX Eric (600); LEROUGE Pierre (600); BOITIER Henri (600); DI NOTA Jeannine (600); BORDEHORE Claude (600); LAPIERRE Bruno (600); PETIT Guy (600); De LONGREE Alain (600); GRAND Gérard (600); GUICHARD Christophe (600); GUITTIN Claude (600); SOURY Jean-Luc (600); ROSAZ Laurent (600); ANTOINE Jean-Luc (600); RAYER Yves (600); PERONI Marie-Claude (600); DECROUX Thierry (600); CASSIER Patrice (600); HERON Agnès (600); POISSON Christian (600); BRENEZ Yves (600); AUVRE Pierre (600); GILLET Marie-Christine (600); GUILLEMAIN Philippe (600); CHAUGNE Rémy (600); BODART Xavier (600); SIMON Hervé (600); BERNARD Claude (600); LUCIFREDI Marcel (600); BLANC Claude (600); BOULAY Pierre (600); LE FUR Daniel (600); CHIZAT Gilles (600); SPECKLIN Benoît (600); ROYER André (600); ESTIENNE Jean-Pierre (600); TREGUIER Yann (600); PIANARO Lucien (600); FAUGERAS Jérôme (600); OZIOL Alain (600); HENRY Philippe (600); MOUTIN Fernand (600); DESBORDES Penny (600); MULLER François (600); MATHYS Jacques (600); LABOUZE Xavier (600); LOROT Jean-Pierre (600); ZAOUI Danièle (600); MAUDRY Bernard (600); LABBE François (600); GUILLERME Jean-Claude (600); LE FUR Dominique (600); LEBRUN Christophe (600); BETTON Jean-Pierre (600); SARTER Clande (600); QUEMENER Jacky (600); BOUVIER Régis (600); DUPRETZ Pascal (600); SCHWEYER Frédéric (600); JEANCLAUDE Eric (600); BERIN Pierre (600); BOULAY Jacky (600); RAUCH Jean (600); CRITON Michel (600); BOSSE François (600); BAISNEE Claude (600); CANTON Eric (600); BERTHELOT Jean-Pierre (600); DIQUELOU Jean-Claude (600); WENNER Jean-Marc (600); DUCHATEAU Roger (600); GILLET Aurore (600); BRACONNIER Dominique (600); DUPUY Pascal (600); LORGERIL Maurice (600); BARON Hervé (600); RAMEL Gilles (600); MEVEL Jean-Claude (600); MULLER Guillaume (600); CANTON Ernest (600); VALLET Claude (600); ANIZAN Jean-Claude (600); GONCALVES Brigitte (600); DETHY David (600); BAUDESSON Bernard (600); PHILIPPE Fabrice (600); BARTIER Daniel (600); AUCHENE Albertine (600); HUC Christophe (600); PARC Sylvie (600); LAFOND Jean (600); HANSEN Hugues (600); MEURANT Jean-Pierre (600); BARTIER Jean-Claude (600); MENIN Véronique (600); SCHOONHEERE Régis (600); FAUR Brigitte (600); LEBLANC Michèle (600); PARC Serge (600); PIANARO Lionel (600); HANSEN Josette (600); DROUET Marc (600); TRANEL Noelle (600); SARTER Bernard (600); RENARD Thierry (600); LEGROS Marie-Blanche (600); LEHOUCQ Roland (600); BLANC Philippe (600); KERMARREC Jean-Yves (600); FROMONT Bruno (600); DAUNOIS Nathalie (600); DELAROQUE Jean-Jacques (600); DECORDE Michel (600); CHEVILLOTE Arnaud (600); GAIGE Yves (600); DROCOURT Annie (600); FAVRE Pascal (600); CLERGEAU Gérard (600); FREMONT Olivier (600); MOLINA Monique (600); LIEGARD Dominique (600); GAULTIER Catherine (600); GAUTHIER Régine (600); DAGALLIER Luc (600); DESBORDES Marie-Thérèse (600); FAIGNEZ Evelyne (600); TOURNIER Andrée (600); BUGEAUD Yann (600); MIQUEL Gérard (600); SANVOISIN Christian (600); GOURVES Daniel (600); HERVE Thierry (600); BONNEAU Christian (600); BAISNEE Victor (600); AUCHENE Michèle (600); ALSTERS Marie-Paule (600); GACHEN Jean-Pierre (600); HUOT Suzanne (600); MATHYS Alain (600); CIPARISSE Georges (600); CREBESSEGUES Claudine (600); COUTANT Daniel (600); DESCHAMPS Marc (600); HADAM Jean (600); JEANNY Jocelyne (600); ROTUREAU Jacques (600); LABYT Clande (600); ROEMER Robert (600); BLOCH Evelyne (600)

MARATHON 87

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez ci-dessous "Concours J&S n° 46".
Mais de plus, le fait de participer à ce concours vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1987" doté de 200 antres prix.

CONCOURS J&S N° 46

Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse qne vous trouverez ci-dessons. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes:

1. Le casse-tête "Cellnles grises" page 75
La bonne réponse vaut 200 points.
2. Le casse-tête "Divisibilité" signalé à la page 56 par le signe CONCOURS
La bonne réponse vaut 150 points.
3. Le casse-tête "Géographie" signalé à la page 57 par le signe CONCOURS
La bonne réponse vaut 50 points.

CONCOURS J&S 46

Bulletin-réponse
à découper, remplir et envoyer à :
Concours Jeux & Stratégie 46
5, rue de La Baume
75415 PARIS CEDEX 08

CELLULES GRISES

p. 75
Le nombre à découvrir est :

DIVISIBILITE

p. 56
DIX représente le nombre :

GEOGRAPHIE

p. 56
Le chef-lieu d'arrondissement :

4. Le casse-tête "immatriculation" signalé à la page 56 par le signe



La bonne réponse vaut 200 points.

5. Le Super-Défi n° 46. Pour cette question, il vous faudra trouver le plus grand mot qui, se lisant à l'envers (de droite à gauche), donne un autre mot (comme AS et SA). Cela exclut donc les palindromes, qui se lisent de la même manière de gauche à droite et de droite à gauche (comme ELLE).

Les deux mots proposés (l'un se lisant de gauche à droite, l'autre de droite à gauche) doivent figurer en gras dans la première partie du Petit Larousse Illustré édition 1987 ou être le pluriel ou une forme conjuguée de mots y figurant. Sont toutefois exclus les mots composés, les préfixes et les sigles.

Ce sont exactement les mots admis au Scrabble à l'exclusion des mots qui ne figurent pas dans le PLI 87, mais qui y figuraient dans des éditions précédentes, et des mots figurant dans l'additif de la Fédération française. Comme au Scrabble, on ne tiendra pas compte des accents et de la cédille.

Tous ceux qui auront donné une solution valable comportant le même nombre de lettres que le maximum marqueront 200 points.

6. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.

Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre entier positif inférieur à un milliard. C'est-à-dire comportant au maximum 9 chiffres. Nous ferons la moyenne de tous les nombres proposés. Puis nous soustrairons le double de cette moyenne de un milliard. C'est du résultat de cette opération dont il faudra se rapprocher le plus possible.

Au cas où le résultat serait négatif, ce serait bien sûr le plus petit nombre proposé qui serait classé premier, etc.

Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la deuxième 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point! En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-contre.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 48, paraissant en novembre.

Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le 21 septembre à minuit.



IMMATRICULATION

p. 57

La 5e voiture porte le numéro : |_|_|_|_|

SUPER-DEFI

Votre mot :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

QUESTION DE DEPARTAGE

Votre nombre : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

N'oubliez pas de remplir ce qui suit :

NOM ....

PRENOM .... AGE ....

ADRESSE ....

....

.... TEL : ....

CONCOURS J&S N° 46 LES PRIX

1er prix: un micro-ordinateur Amstrad Spectrum 128 K+2 avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome

2e prix: une Encyclopédie Larousse 3 volumes en couleurs

3e prix: un Dictionnaire Larousse en 2 volumes

4e prix: un Dictionnaire du cinéma et le Livre de la photographie Larousse

prix spécial: une traductrice de poche français/anglais/français: Bilingue électronique Larousse.

5e prix: *Les sept livres* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher

6e prix: un jeu de *go* (L'Impensé Radical)

7e prix: une édition complète du jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels)

8e prix: un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego* (Jumbo)

9e et 10e prix: un jeu *L'An Mil* (Jeux Actuels)

11e et 12e prix: *dix livres* de la collection "Les Quêtes sans fin D&D" (éditions Solar)

13e prix: un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker)

14e prix: un jeu de *Jarnac* (Habourdin)

Du 15e au 20e prix: un jeu *Risk* (Kenner Parker)

21e prix: un jeu *Fief* (International Team)

22e et 23e prix: un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team)

24e et 25e prix: un jeu *Claim* (Jumbo)

26e et 27e prix: un jeu de rôle *L'Œil Noir* (Schmidt France)

Du 28e au 32e prix: un jeu de *tarot* et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-Editions du Rocher)

33e prix: un jeu *Satanix* (Habourdin)

34e prix: un jeu *Othello* (Dujardin)

35e prix: *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)

36e prix: un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)

37e prix: un jeu *Fantômes* (Schmidt France)

38e et 39e prix: un *Othello de poche* (Dujardin)

Du 40e au 44e prix: deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo)

Du 45e au 50e prix: *"un livre dont vous êtes le héros"* (Folio Junior, éditions Gallimard)



Les points que vous aurez marqués lors de cette cinquième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon *J&S* 1987. A l'issue des cinq concours de nos numéros 44 à 48, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de "points de bonus".

• Les "points de bonus"

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 21 septembre pour le concours *J&S* n°46) toute première lettre apportant une amélioration au Super-Défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela n'importe quand avant la date limite du concours *J&S* n°48. Exemple: le 21 septembre à minuit, la meilleure solution à notre Super Défi est un mot de 5 lettres. Le 23 septembre, Jean Dupond nous propose un mot de 6 lettres. Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n°46.

Le 24 septembre, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également un mot de 6 lettres. Il ne marque rien.

Mais le 25 septembre, Paul Martin propose un mot de 7 lettres. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.

MARATHON J&S 1987 LES PRIX

1er prix: un *voyage pour deux personnes* d'une valeur de 20 000 francs.

2e prix: *l'Encyclopaedia Universalis* en 22 volumes + l'Atlas géographique + l'Atlas historique, offert par Encyclopaedia Universalis.

3e et 4e prix: un *micro-ordinateur NCR PC4i* compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur.

... et 196 autres prix.

Il n'y en a qu'un...

• *Qui reste ouvert tout l'été : à Paris, 24, rue Linné 75005. Partout ailleurs, la **vente par correspondance** suivra la route de vos vacances.*

• *Qui vous propose le cadeau de l'été : **livre du maître + livre du joueur : 260 F**, les réductions liées à ses cartes de fidélité (clubs : 10 % + 5 %, particuliers : 5 %).*

• *Qui met à votre disposition son personnel sympa toujours prêt à vous conseiller, ses listes de jeux gratuits, son nouveau service de vente par correspondance détaxée si vous résidez à l'étranger, enfin des centaines de jeux pour changer.*

– ESSAYEZ LE **BILLARD**

	FRANÇAIS	AMERICAIN	JAPONAIS
BILLARD DE TABLE (0,91 × 0,51 - h : 0,20 m)	900 F	1 200 F	1 200 F
BILLARD SUR PIED (1,11 × 0,60 - h : 0,74 m)	1 400 F	1 600 F	-

– OU LE **PING PONG** DE TABLE (0,91 × 0,51 - h : 0,20 m) **760 F** – ENTRAINEZ-VOUS AU TIR : **CIBLE** CRIN DE COMPETITION **285 F** – AVEC **FLECHETTES** (JEU DE 3) EN NICKEL-ARGENT **70 F** – TUNGSTENE T 80 **175 F** – TUNGSTENE T 90 **235 F** – TESTEZ VOS CONNAISSANCES AVEC **TRIVIAL PURSUIT 360 F** OU **PLAY BAC 415 F** – NE VOYAGEZ PLUS SEUL AVEC LE **SCRABBLE DE VOYAGE 125 F** – L'**OTHELLO DE VOYAGE 70 F** OU LE DERNIER **RUBICKMAGIC**, DIABOLIQUE **85 F** – CHOISISSEZ VOTRE CAMP, POLICIER D'ELITE OU FRANCHE CRAPULE AVEC **SUPER GANG 290 F** – DETENDEZ-VOUS AVEC ART AVEC DES CENTAINES DE **PUZZLES EN BOIS DECOUPES MAIN** – COROT 1 000 PIECES LE PONT DE MANTES **750 F** – RAPHAËL 700 PIECES L'ECOLE D'ATHENES **520 F** – KLIMT 350 PIECES LA DANSEUSE DETAIL **260 F** – CANALETTO 250 PIECES LA REGATE **185 F** – CHANGEZ DE VIE, CHANGEZ DE PEAU SANS COUP DE SOLEIL. **TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION**.

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

EN FRANÇAIS

LE LIVRE DU MAITRE AD × D	155 F
LE LIVRE DU JOUEUR AD × D	145 F
STORM BRINGER	175 F
ECRAN STORMBRINGER	70 F
DEMON ET MAGIE (Storbringer)	105 F
J. de R. de LA TERRE DU MILIEU	175 F
ANGMAR (Mod JRTM)	90 F
ECRAN JRTM	60 F
CARTE JRTM	60 F
CHILL jeu de rôle	150 F
CHILL extention	150 F
CROISADES	185 F
CHILL jeu de plateau	150 F
LES MILLE ET UNE NUITS	245 F
LES AIGLES	250 F
LES AIGLES réglés	59 F

JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

MANUAL OF THE PLANES AD ×D	145 F
BOOK OF LAIR II	100 F
ADV. RUNQUEST (version UK)	155 F
RUNQUEST (version UK)	100 F
I3-5 (AD × D) Desert of desolution	125 F
I13 (AD × D) Adventure Pack	100 F
RIVENDEL Mod MERP	60 F
JORUNE	220 F
JORUNE compagnon	80 F
BATTLETECH	170 F
BATTLE FORCE	170 F
CYTITECH	170 F
AEROTECH	125 F
MECHWARRIOR (RPG)	100 F
MERCENARY HAND BOOK	85 F
SLAUGTHER MARGIN (Mod Judse Dzedd)	165 F

SIMULATION EN ANGLAIS

TANK LEADER West Front	210 F
TANK LEADER	210 F
YANKS Mod Adv Squad. Leader	280 F
SILVER STAR Mod Ambush	180 F
FLIGHT LEADER	240 F
KNIGHT OF THE AIR	330 F
FRANCE 44	145 F
OMAHA BEACHHEAD	170 F
FIRE TEAM	210 F
ROGUE TROOPER	140 F
CHAINSAW WARRIOR	140 F
BLOOD BOWL	140 F
ONSLAUGHT (SPI)	180 F
REBEL SABRE (SPI)	185 F
SNIPER (SPI)	185 F
AGAINST THE REICH	200 F

c'est votre magasin

Bon de commande à retourner à
24, rue Linné - 75005 Paris
Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

l'œuf cube

☐ LISTE CASSE-TETE
☐ LISTE DES JEUX
GRATUITES

NOM ____________
PRENOM ____________
ADRESSE ____________
____________ TEL. ____________
C.P. ____________ VILLE ____________

DESIGNATION	PRIX
FRANCE : Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
JS 48 TOTAL	

Les jeux sont postés **en recommandé** dans les quarante-huit heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE.
Etranger : vente détaxée - frais de port réels. Nous contacter.

NUITS DE CHINE, NUITS... LUDIQUES

Non, les Chinois n'ont pas tout inventé ! Même dans le domaine des jeux. On ne leur doit ni les échecs ni Donjons & Dragons ! Quoique les dragons... Enfin, bref. On peut quand même leur attribuer sans doute les dominos et les cartes à jouer et certainement le go, pardon, le weiqi et, bien sûr, le mahjong ! Ce n'est déjà pas si mal ! A toutes les époques, on s'aperçoit que la civilisation chinoise accorde une belle place aux jeux de réflexion. Croyez-nous, cela valait le voyage !

En 221 avant J.-C., le « Premier Empereur », de la dynastie Qin (prononcez « tchinn » et buvez un coup, car c'est de là que vient le mot Chine), fondait l'empire chinois. Jusqu'ici, ce n'étaient que royaumes divisés, justement nommés « combattants ». Bref, l'antiquité, chez les Chinois, démarre en 221 avant notre ère et se poursuit peu ou prou jusque vers 600 après J.-C. Tout à fait comme chez nous ! Longtemps mal connue, l'antiquité chinoise livre depuis quelques années de nombreuses trouvailles archéologiques. Et parmi celles-ci, heureusement... des jeux !
Les objets de fouilles montrent que les instruments de jeu des époques Qin et Han (221 avant J.-C. - 220 après J.-C.) comprennent des tabliers, des pions, des bâtonnets de jet, des sortes de dés et de nombreux autres accessoires. Les jeux se divisaient alors en deux types, selon que l'on y employait des bâtonnets de jet *(zhu)*, au nombre de deux, six ou huit, ou des dés nommés *qiong*. Le jeu le plus répandu était certainement le *liubo* où l'on utilisait six *zhu*.

Longtemps mal connu, ce jeu de parcours (voir illustration page suivante) commence à sortir de l'ombre grâce au travail des archéologues chinois.

L'apparition des jeux de ce type semble remonter au moins à la haute antiquité (vers 1500 avant J.-C.). Ils se seraient répandus sous les Zhou orientaux (770 - 256 avant J.-C.) et ont atteint leur apogée sous les Han, contemporains des Romains. Très appréeiés des classes dirigeantes de la dynastie Han, leur pratique était clairement encouragée. Il y avait déjà des joueurs professionnels ! D'après le *Zhanguoci* (chronique de la période précédente recueillie sous les Han), le jeu de *liubo* serait apparu en Chine à l'époque des « Royaumes Combattants » (475 - 221 avant J.-C.) dans le bassin du Yanzi. Les pièces de fouilles et les sources historiques permettent d'imaginer la façon dont ce jeu était joué, mais il n'est pas possible d'entrer dans le détail des règles : il s'agit d'un jeu de parcours assez savant où les pions, rectangulaires, représentent des tigres et des dragons. Leur avance est déterminée par le jet de bâtonnets. Après les Hau, le jeu tomba en désuétude et, sous les Tang (c'est-à-dire vers 800), les règles en étaient complètement oubliées.



Bibliothèque Nationale.

Femmes jouant au weiqi, peinture sur soie, Chine, XVIIIe s. « encadré » par J.B. Glomy avant 1780.

LE GO... OU PLUTOT WEIQI

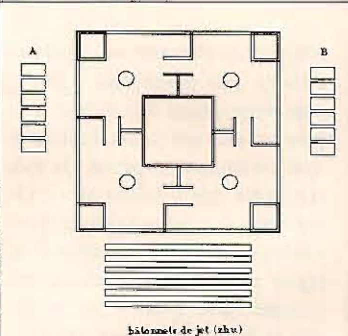
Go est un mot japonais. Mais pourtant le jeu est bel et bien né en Chine. De tradition millénaire ; il s'appelle là-bas *weiqi*, « échecs d'encerclement ». D'ailleurs les méthodes de jeu traditionnelles différaient très légèrement, puisqu'en Chine on commençait une partie en plaçant quatre pierres.

Millénaire, le go ? Murray pensait qu'il n'apparaissait pas avant 1000 après J.-C., d'autant que sous les Song (960-1127), Zhao Wujing expliquait comment il avait agrandi l'échiquier chinois pour en faire un plateau de 19 × 19, dont il s'attribuait l'invention. C'est à la même période qu'apparaît le premier traité de weiqi, le *Wang You Qing Le Ji* (« Manuel pour oublier les soucis dans un calme plaisir »...), édité par un joueur professionnel nommé Li Yimin.

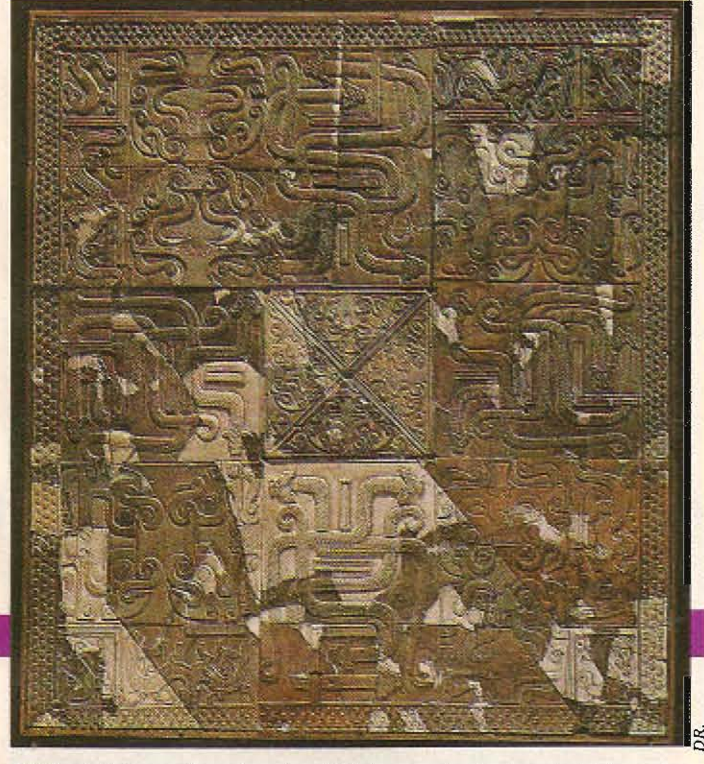
En fait, des trouvailles archéologiques faites depuis 1950 ont permis de retrouver des tabliers de weiqi. L'un, en pierre, a été trouvé à Wangdu (province du Hebei) : il remonte à la dynastie des Han orientaux (25-220 après J.-C.). Un autre, en porcelaine, a été mis au jour à Anyang (Henan) dans la tombe de Zhang Sheng (+ 594). Surprise : ces antiques tabliers ne sont pas formés de 19 × 19 lignes, mais de 17 × 17, exactement comme au Tibet aujourd'hui. Et nos regards de se tourner vers le pays du Dalaï-Lama...

L'histoire du weiqi ne s'arrête évidemment pas aux Song. D'autant plus que le jeu, comme tant d'autres choses, a rapidement été exporté vers la Corée (où il se nomme *badug*) et, bien sûr, vers le Japon où il a pris le nom de *go*. On estime que cette introduction doit remonter à l'époque Tang (vers 800 après J.-C.). Après avoir été longtemps négligé dans son pays d'origine, peut-être parce qu'il était considéré comme un jeu plutôt aristocratique, le go/weiqi connaît en Chine une renaissance indiscutable, appuyée par une fédération et un rapprochement avec le Japon. Des rencontres entre maîtres chinois et professionnels japonais se multiplient. Les Chinois commencent à faire parler d'eux au plus haut niveau. Pour suivre les exploits de Nieh Wei Ping, la terreur des Japonais, précipitez-vous à la rubrique de Pierre Aroutcheff, page 110.

Au go, enfin, est souvent associée une famille de jeux d'alignement connus au Japon sous le nom de *gomoku* et *renju*, les ancêtres de notre « morpion ». Ici encore les origines de ce type de jeux, forts différents du go mais usant du même plateau, se situent en Chine : du moins pour le gomoku, qui s'appelle là-bas *wuziqi*. Mais on vous reparlera de tout ça quand viendra le tour du Japon. Patience...



Le liubo. Ce qu'on sait : les joueurs déplacent sur le terrain, ici schématisé, leurs pions (A et B) dont la progression est déterminée par le jet des bâtonnets. Ce qu'on ne connaît pas ? La règle !



DR.

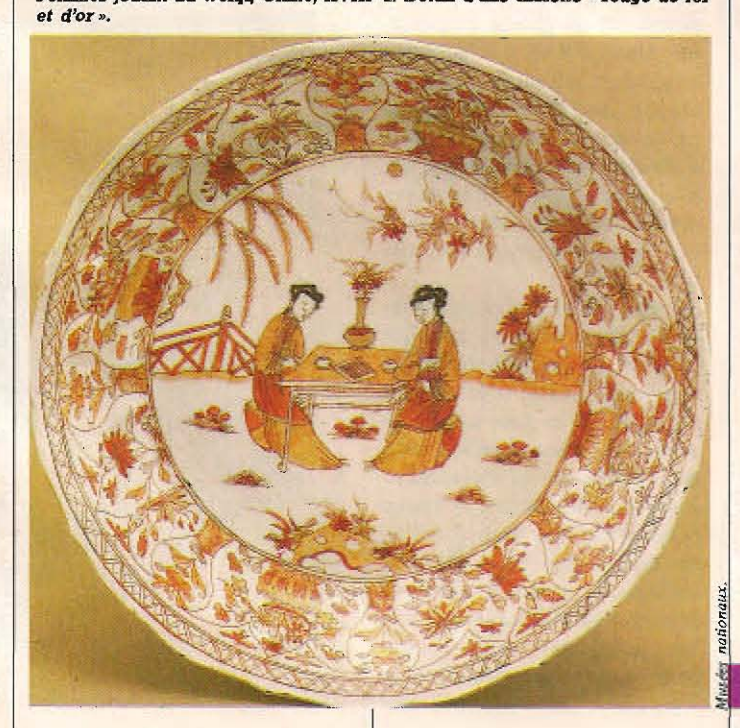
Tablier de liubo en pierre, trouvé en 1974 dans une tombe des rois de Zhongshan (nord de la Chine). Vers 315 avant J.-C. ; il s'agit du plus ancien jeu chinois retrouvé.

LES ÉCHECS CHINOIS

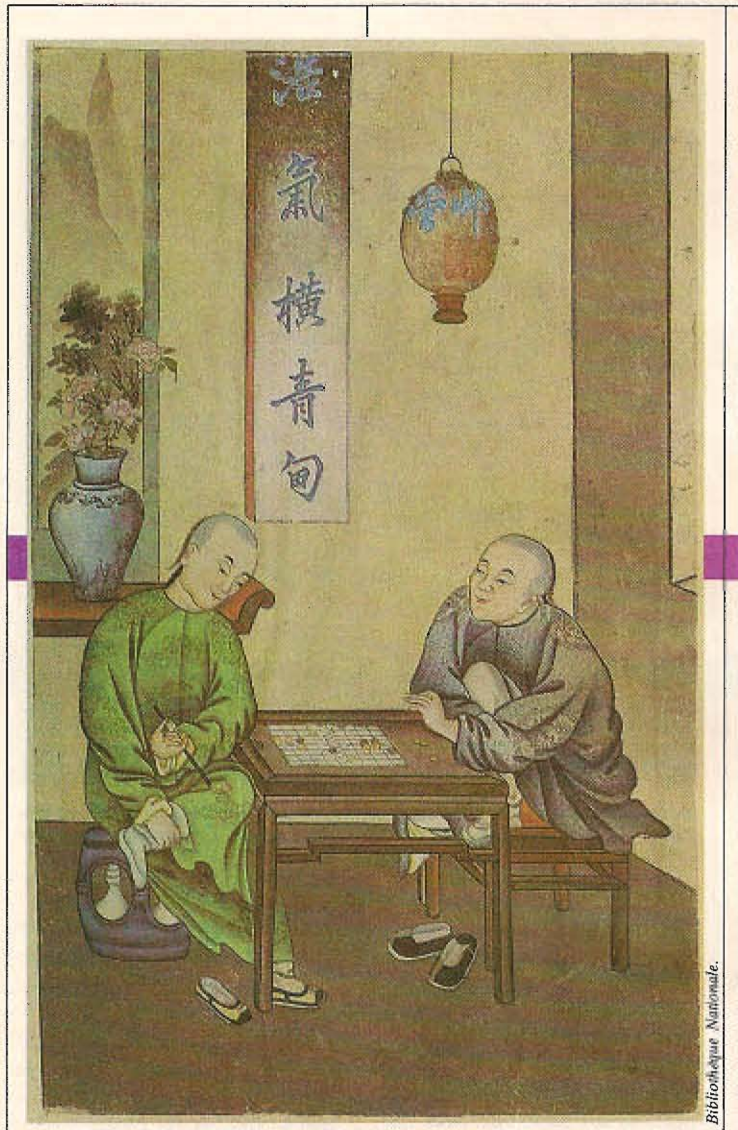
Si le go renaît de ses cendres en Chine, les échecs n'y ont jamais perdu de leur popularité. Nous voulons parler des échecs chinois ou *xiangqi*, qui sont là-bas très répandus et diffèrent de notre jeu occidental en bien des points (*voir J&S n° 3)*. Les échecs chinois sont clairement dérivés du fameux *chaturanga* indien, le « jeu aux 4 corps d'armée », dont ils ont conservé l'éléphant (*xiang*, c'est notre fou), le chariot (*che*, équivalent de la tour) et le fantassin (*zu* chez les verts, *bing* chez les rouges ; on reconnaît là notre pion) ; pour faire plus militaire, les Chinois ont même ajouté un canon *(pao)* ! Xiangqi, le nom du jeu, signifie donc « jeu de l'éléphant » ou « jeu à figures », où *qi* a le sens général de « jeu », comme dans *weiqi*, et *xiang* ceux d'« éléphant » ou « figure ».

La plus ancienne mention du xiangqi dans la littérature chinoise se trouve dans le *Huanguailiu*, le « Livre des merveilles », que l'on date de la fin du VIIIe siècle. Le jeu forme ici une grande allégorie, mi-onirique, mi-militaire, qui nous fournit la marche de la plupart des pièces et montre que le jeu était familier au lecteur. Mais c'est une forme ancienne qui est décrite : on ne sait si l'on jouait sur les cases ou sur les intersections,

Femmes jouant au weiqi, Chine, XVIIIe s. Détail d'une assiette « rouge de fer et d'or ».



Musées nationaux.


Bibliothèque Nationale.

Hommes jouant au xiangqi, peinture sur papier, Chine, début du XIXᵉ s.

comme on le fait aujourd'hui en Chine. Chaque joueur avait déjà les seize pièces que nous connaissons et les déplacements font penser à la fois au *shogi* japonais et aux échecs chinois modernes. Le jeu a sa configuration actuelle depuis les Song (Xᵉ-XIIIᵉ siècle) : la surface a donc été réduite et les mouvemeuts des pièces limités. Celles-ei, de figuratives, sont devenues « abstraites », se contentant d'un caractère (chinois !) inscrit sur le pion lui-même. On a même trouvé récemment des pièces de bois gravées de caractères, en tout point semblables à celles qu'utilisent toujours les Chinois, dans un navire coulé sous les Song du Sud (1127-1279) dans un port du Foukien (Fujian).

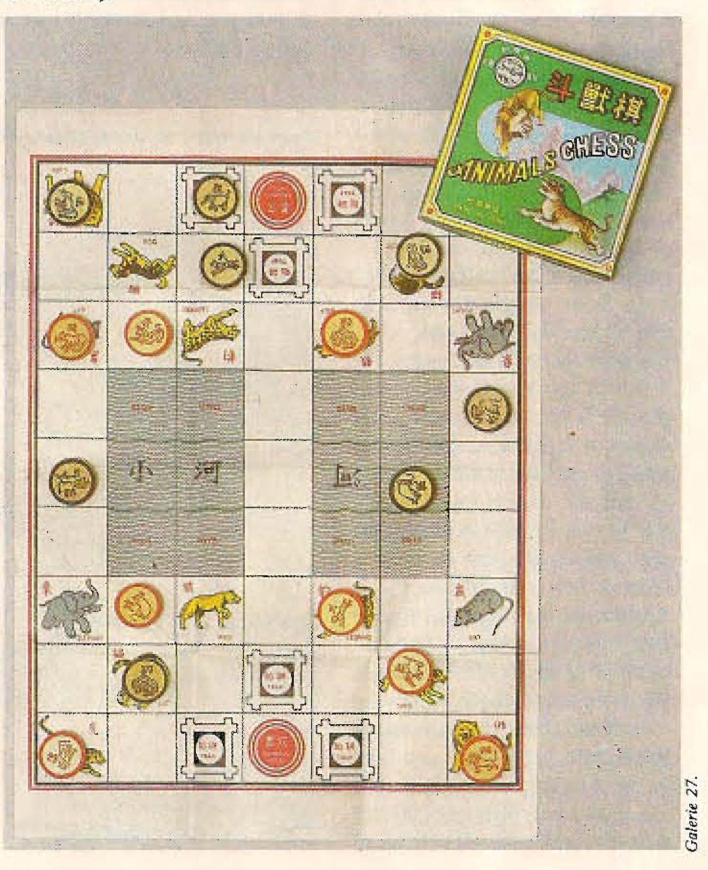
Aujourd'hui, le xiangqi n'a rien perdu de sa popularité et on y joue partout sur un plateau de papier, voire tracé sur le sol. Une fédération de plusieurs millions de joueurs, la Chinese Xiang Qi Association, gère les tournois et les championnats, d'ailleurs assez peu nombreux car, si le jeu est répandu, il n'existe pas pour autant de joueurs professionnels et le niveau général est plutôt faible.

Au xiangqi s'ajoutent en outre d'innombrables variantes pour les enfants, vraisemblablement récentes : le *tongqi* (« échecs unifiés »), où un des deux joueurs n'a ni cheval ni canon et un seul char, mais où celui-ci a les déplacements combinés des deux autres ; le *wuhuqi* (« échecs des cinq tigres »), où un des deux joueurs n'a ni cheval ui canon ni char, mais où ses cinq pions peuvent avancer de deux cases à la fois ; le *hunheqi* (« échecs en désordre »), où chaque joueur place son « général », ses « chambellans » *(shi)* et ses ministres ou éléphants *(xiang)*, puis prend sans regarder onze antres pièees faee eaehée, qu'il pose aux endroits requis. Ensuite de quoi, on retourne les pièees. On vous fair grâce des « échecs des trois royaumes » ou *sanguo xiangqi* et des « échecs des quatre royaumes » ou *siguo xiangqi !* Mais une autre variante utilise, quant à elle, un terrain et des pièces un peu différents et une stratégie bien plus amusante : c'est le « jeu de la jungle » ou « échecs des animaux combattants » (*doushouqi ;* voir *J&S* nº 20, « xou dou qi ») : le jeu paraît assez récent (après la deuxième guerre mondiale ?), car il n'est cité ni par Culin (1895), ni par Murray (1952) et sa première mention ne remonte guère au-delà des années 1970 dans les littératures occidentales.

Il existe aussi d'autres jeux de stratégie, comme cette sorte de « renard et poules » chinois, mentionné par Murray, qui se joue sur un plateau spécial et s'intitule « seize poursuivent le général » : un joueur y possède seize pions et l'aurre un seul. Plus ancien, le *yi* est eité par Confucius (551-479 avant J;-C.) et par son disciple Mencius (372-289 avant J.-C.) ; il s'agit en fait du classique go/ weiqi.

Et on ne peut plus aujourd'hui négliger les échecs occidentaux, longtemps boudés par la Chine et qui y font une entrée en force. Le retard pris sur les Russes a, semble-t-il, stimulé les Chinois qui ont décidé de s'y mettre à fond. Il est certain que la pratique du xiangqi n'est pas étrangère à nne montée foudroyantc des joueurs locaux. Pour la première fois cette année, un Chinois se qualifie pour un interzoual, Xu-Jun, qui, au dernier elassement Elo, devançait le meilleur représentant du pays de Philidor. Les Chinoises font eneore mieux et, au dernier championnat du monde, on a vu Liu She Lan accéder en quart de finale.

Un jeu de doushouqi (« Animal chess »). Chine populaire, vers 1980. (Collection de l'auteur).



Galerie 27.

DÉS ET JEUX DE PARCOURS

Non, les Chinois n'ont pas inventé les dés cubiques à six faces. Or ce dé, si courant que nous le croyons universel, n'est pas né spontanément ici et là. Venu vraisemblablement de Mésopotamie où on en tronve des exemplaires dès le III[e] millénaire avant notre ère, il n'a été introduit eu Chine qu'en ces siècles troublés qui sépareut les Han (début de notre ère) des Tang (618-907) et qui voient déferler tout un tas d'invasions barbares. Parmi elles, déjà des Mongols, mais aussi des peuples du Sud et même des Arabes colportant divers produits issus du Bassin Méditerranéen.

En fait, c'est le *nard,* version moyeu-orientale du backgammon, qui a amené les dés cubiques en Chine. Jusqu'ici, en effet, on n'utilisait que des bâtonnets de jet et autres instruments (voir plns haut). Désormais, l'acclimatatiou de ce lointain cousin du trictrac, nommé en chinois *shuangliu,* « double six », va imposer notre bou vieux dé. Ce « backgammon » chinois, aujourd'hui disparu, aura de nombrenx adeptes dans l'aristocratie du VII[e] au XVIII[e] siècle. Exception faite de ses pions en forme de bouteilles, la règle reste celle du backgammon : même position de départ, mêmes types de déplacement, même srratégie. Comme il se doit, le jeu a gagné la Corée et le Japon, où il se nomme *sugoroku* (même sens).

Les jeux de parcours simples ne sont pas absents non plus. Si le jeu « des huit immortels » *(baxiantu)* évoque le jeu de l'oie, le *shengguantu* (« promotion des mandarins »), qui avait déjà fasciné Hyde en 1694, semble avoir été goûté sons les Ming (XIV[e]-XVII[e] siècle) : il s'agit d'uue sorte de jeu de parcours en cent cases pour quatre joueurs ou plus, représentant divers types de carrières de fonctionnaires. On y joue avec six dés et il faut entrer par certaines cases qui déterminent ainsi un type de carrière ; chaque case donue la marche pour la suite. Sous les Qing (1644-1911), le jeu ne compreud plus que soixante-trois cases, dont treize pour les entrées, et n'emploie plus que quatre dés.

POUR CEUX QUI VEULENT JOUER

- xiangqi

Pierre-Eric Spindler, *Traité du jeu d'échecs chinois xiang qi,* Paris : Flammarion/L'Impensé radical, 1977.

- doushouqi

Alain Bertrand, *Stratégies de la chasse. Xou.dou.qi* (sic pour *doushouqi),* Paris : L'Impensé radical, 1977.

- weiqi

lire dans chaque numéro la rubrique de go de Pierre Aroutcheff !

- mah-jong

Pascal Berger et Jean-Marc Etienne, *Le Mah-jong,* Paris : L'Impensé radical, 1986.

Eleanor Noss Whitney, *A Mahjong Handbook. How to play, score and win the modern game,* New York : Tuttle, 1964 (constamment réédité ; plutôt orienté « méthode japonaise »).



Partie de xiangqi dans la rue à Canton en 1978.

Paolo Koch/Rapho

CARTES ET DOMINOS

La Chine est le berceau de l'impression xylographique et c'est vraisemblablement dans ce pays que les premières cartes à jouer ont vu le jour. Mais l'origine et l'évolution des cartes chinoises sont très mal counues. On suppose que les premières d'entre elles sont issues des dominos, eux-mêmes nés des dés. Reprenons la démonstration : venus vers le V[e]-VI[e] siècle avec le *nard* moyen-oriental (voir plus haut), les dés cubiques ont donné naissance, assez rapidement (sous les Tang ?), aux dominos. Il suffit, en effet, d'accoler deux faces de dés pour former vingt et une pièces, dont les Chinois répètent onze d'entre elles (ce qui fait en tout trente-deux pièces). Or dominos et cartes forment indifféremment en Chine des « tablettes », d'os pour les premiers *(gupai),* de papier pour les secondes *(zhipai) :* ce n'est qu'une question de support. Aussi existe-t-il des cartes-dominos dont l'origine semble assez ancienne : il s'agit de dominos (chinois, sans « blauc ») mis sur papier en quatre séries identiques de vingt et une cartes, soit quatre-vingt-quatre au total. Les experts voient là la première forme des cartes à jouer et on pense qu'elles étaient connues au XI[e] siècle. Mais ici, ni « couleurs » ni figures.

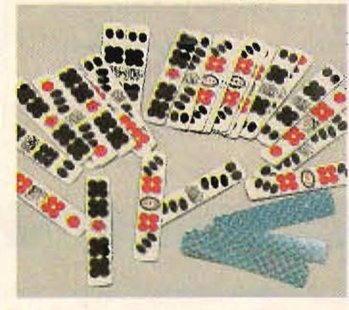
Celles-ci vieudront avec les cartes « mouétaires ». Elles sont ornées de représentations de pièces de monnaies, de « ligatures » ou chapelets de pièces liées ensemble, et de milliers ou dizaines de milliers simplement évoqués par uu chiffre. On reconnaît dans ces séries de véritables « couleurs », généralement au nombre de trois. A l'intérieur de ces « couleurs », on identifie aisément des valeurs, qui vont de un à neuf et sont représentées par un nombre équivalent de pièces ou de ligatures, ou par des chiffres (chinois). Des sortes d'« honneurs » s'ajoutent à l'ensemble. Un jeu à trois coulenrs de dix cartes chacune est souvent répété quatre fois (ce qui fait un total de cent-vingt cartes). On retronve là la structure du mah-jong, lequel n'est jamais qu'un jeu de cartes « mouétaires », tantôt sur bambou ou sur ivoire, tantôt sur papier.

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Après Thomas Hyde (1694 !), Karl Himly fut le premier savant occidental à s'intéresser de près aux jeux chinois, principalement aux échecs. Il ne publia que des articles, entre 1870 et 1900, surtout dans le *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft* (ach ! « morgenländisch », « du pays du matin », ça très schön !). Mais Stewart Culin reste le grand nom de cette spécialité. On lui doit notamment : *Korean Games, with notes on the corresponding games of China and Japan,* Philadelphie, 1895 (reprint : *Games of the Orient,* Rutland/Tokyo : Tuttle, 1958). Sur les cartes à jouer, Gernot Prunner a repris le problème, déjà abordé par Culin, dans le catalogue d'une exposition : *Ostasiatische Spielkarten,* Bielefeld : Deutsches Spielkartenmuseum, 1969. Récemment paru enfin, *Sports in ancient China,* Pékin-Hong Kong : People's Sports Publishing House/Tai Dao Publishing Ltd, 1986, offre un bon chapitre sur le weiqi et le xiangqi, superbement illustré et soigneusement commenté. Pour les jeux antiques, vous aviez reconnu les lignes de Fu Juyou parues dans *Kaogu Xuebao,* 1986/1 ! Élémentaire !









Galerie 27.

Différentes sortes de cartes chinoises des XIXe et XXe siècles : en haut des cartes d'échecs ; en dessous, à droite, quelques cartes monétaires, ancêtres du mah-jong ; à gauche des cartes dominos. (Collection de l'auteur).

ÉTONNEZ VOS PARTENAIRES : APPRENEZ-LEUR A JOUER AU ZHENGSHANGYOU

Ah !, encore un jeu de cartes inclassable ! Inclassable, le *zheng-shangyou* est néanmoins un jeu chinois pour quatre ou cinq joueurs utilisant des cartes occidentales : 54 exactement, avec deux jokers, un « noir » et un « rouge ». Il s'agirait d'un jeu d'élimination, où le but est de se débarrasser de ses cartes en premier (genre nain jaune ou huit américain), si ce n'est que le mécanisme est à la fois différent et plus complexe.

Déjà, la donne est particulière : chacun se sert dans le tas, jusqu'à son épuisement ! Mais on sait que c'est là une caractéristique des jeux chinois. Les cartes suivent un ordre ascendant du 3 à l'as, suivis des 2 et des jokers, qui peuvent en outre remplacer n'importe quelle autre carte.

Contrairement à nos jeux d'élimination, la couleur est ici indifférente, mais il faut toujours monter, c'est-à-dire poser une carte ou une combinaison plus forte. En effet, on ne se contente pas de jouer carte à carte, on peut aussi placer une combinaison, paire, brelan ou carré, ou encore tierce et au-delà, voire tierce double — 7, 7, 8, 8, 9, 9 par exemple —, triple ou quadruple ! Le joueur suivant doit donc « monter » en respectant la nature de la carte ou de la combinaison jouées. Sinon, il passe. Exemple : A joue un brelan de 9, B qui a quatre rois, ne peut que poser... un brelan de rois (et garde donc son quatrième roi), C passe (car il n'a rien de mieux). Une variante japonaise existe : le *dai hin min* (« homme très pauvre ») ; les tierces n'y sont pas admises, les cartes sont données à l'occidentale (un donneur les distribue ; on ne se sert pas soi-même...).

Il existe enfin une dernière sorte de cartes, réputées plus récentes : les cartes d'échecs. Celles-ci reproduisent les caractères des pièces d'échecs chinois (le *xiangqi)* et forment des jeux en quatre couleurs, jaune, rouge, verte et blanche. Il y a ici aussi quatre séries identiques. Vous croyez ces cartes disparues ? Que nenni ! Il suffit de se promener dans les supermarchés indochinois de la Porte d'Ivry pour en trouver de minuscules paquets cachés derrière les mangues et les sacs de riz parfumé. Les principaux centres de production sont aujourd'hui Hong-Kong, avec la marque *Shuang Xiang,* « les deux éléphants », Taïwan, la Thaïlande, sans oublier la Chine populaire où l'on fabrique encore dans la fabrique d'État de Shanghai ces cartes traditionnelles. Il n'en allait pas de même avant la dernière guerre où les fabricants européens, notamment belges et français, s'étaient fait une spécialité de ces « tickets chinois » depuis les années 1860-1870. Les Français (Camoin, à Marseille) se réservaient le Vietnam, les Belges (à Turnhout) allaient partout ailleurs. C'est ce qui explique que les cartes chinoises « anciennes » sont souvent de fabrication... européenne ! Si les cartes chinoises n'ont pas pénétré en Corée ou au Japon (les Portugais s'en chargeront), elles ont inondé les pays de l'Asie du Sud-Est : Vietnam, Thaïlande, Malaisie, Indonésie utilisent ces petits cartons bien particuliers, sans oublier Singapour et Taïwan.

Ultime avatar des cartes à jouer chinoises les plus vénérables, le mah-jong est né en fait sous sa forme actuelle dans les années 1890. Devenu assez populaire au tournant du siècle, il est découvert par des voyageurs américains qui le lancent aux États-Unis et en Europe vers 1920. Le succès fut immédiat et tout le monde se mit à jouer au mah-jong selon des règles parfois très fantaisistes (voir *J&S,* n° 14). Plus normalement, les caractères qui le désignent, *ma que,* signifient moineau ; mais en Chine aujourd'hui, où il est encore très joué, on ne le nomme plus que *majiang* (ne vous trompez pas si vous voulez jouer avec des Chinois !). Comme au Japon, où le jeu est aussi très apprécié, on y utilise soit des « tuiles », soit des cartes de papier.

En 1949, les cartes traditionnelles furent mises à l'index et le gouvernement communiste imposa les cartes anglo-américaines (!), aujourd'hui les plus répandues dans le pays.

Il va sans dire que de nouveaux jeux sont alors apparus. Parmi eux, le bridge a la faveur de l'élite (tel Deng Xiaoping...). Mais d'autres jeux sont plus populaires : le *zhengshangyou* est un curieux jeu où l'on utilise deux jokers de deux couleurs différentes (voir encadré), le *dabai fen* est un jeu de levée qui se joue en 100 points (d'où son nom, ça, vous l'aviez deviné !), le *wushiyi fen* (qui veut dire 51 points) paraît une sorte de super-blackjack, le *jielong* est un proche parent de notre huit américain. Dans tous ces jeux la donne se fait comme au mah-jong : chaque joueur se sert à tour de rôle dans un tas central.

Comme promis, la prochaine fois, on vous emmène au Japon. Accrochez vos ceintures !



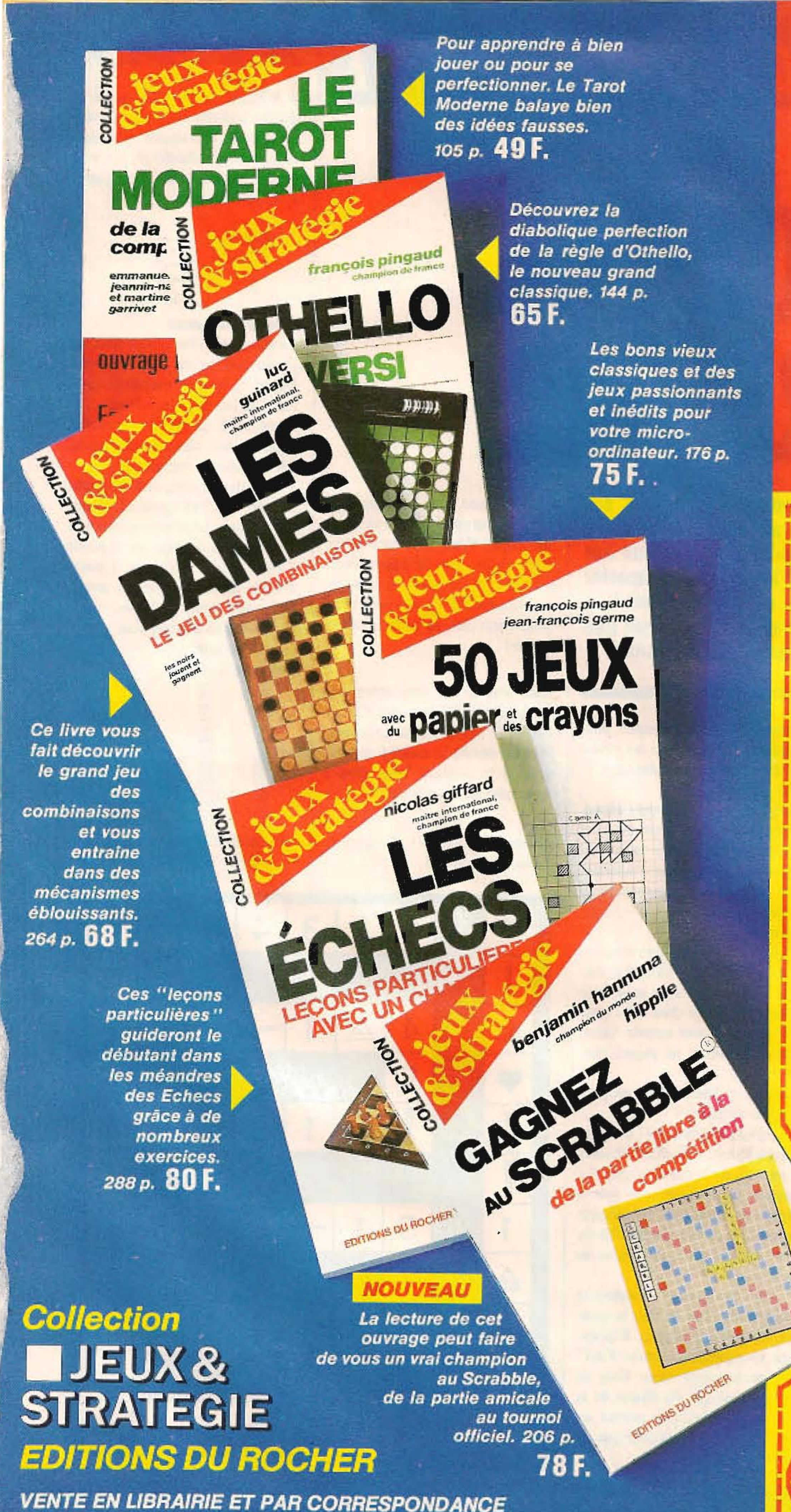
Partie de cartes dans la vieille ville de Shanghai en 1978.



Paolo Koch/Rapho.

CEUX QUI NOUS ONT AIDES

On n'aborde pas un sujet aussi vaste et aussi complexe sans l'aide de spécialistes : que soient ici remerciés Monique Cohen de la Bibliothèque Nationale (Manuscrits orientaux) et Jacques Pimpaneau du Musée Kowk-On, qui n'a pas hésité à nous « filer ses polycop. » (Musée Kwok-On, 41, rue des Francs-Bourgeois 75004 Paris).



A LIRE POUR BIEN JOUER.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie, 5 rue de La Baume, 75008 PARIS.

Nom.......................

Prénom.......................

Adresse.......................

....

Code Postal............ Ville ....

- Je désire recevoir :

☐ **LE TAROT MODERNE**
49 F l'un + 10 F de port

☐ **OTHELLO**
65 F l'un + 10 F de port

☐ **LES DAMES**
68 F l'un + 10 F de port

☐ **50 JEUX**
75 F l'un + 10 F de port

☐ **LES ECHECS**
80 F l'un + 10 F de port

☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
78 F l'un + 10 F de port

☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
370 F (au lieu de 415 F) + 20 F de port

Ci-joint mon règlement total de F : .... par chèque, à l'ordre de Jeux & Stratégie.

Etranger : chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS46

ESTIVALE POURSUITE

Lecteurs de J&S, voici le moment de frimer sur les plages ! Evitez les défis au volley-ball ou en fun-board ! Affrontez les play-boys musculeux sur votre terrain favori : les jeux ! Pour vous, remporter cette Estivale Poursuite sera un jeu d'enfant !
Et si vous êtes seul, consolez-vous en vérifiant que vous avez un QJ (quotient-joueur) exceptionnel !

La règle du jeu:
Le nombre de joueurs? Quasiment illimité. Vous pouvez même jouer en solitaire (voir règles spéciales). Vous avez besoin d'un bout de papier, d'un piou par joueur et de deux dés.



but du jeu:
Convenez d'abord d'un nombre de tours de circuit (un ou deux suffisent). Le joueur qui termine le parcours avec le plus grand nombre de points a gagné.
Les catégories:
Les questions auxquelles vous allez devoir répondre sont réparties en 6 catégories, numérotées de 1 à 6:
1. CHIFFRES
2. CULTURE GENERALE
3. LETTRES
4. CULTURE LUDIQUE
5. GRANDS CLASSIQUES
6. MYSTERE

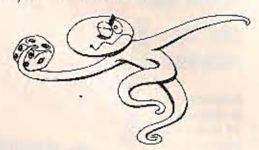
Chaque joueur, sur son papier, trace 6 colonnes pour y noter les étoiles gagnées dans chaque catégorie.
Tour de jeu:
Placez les pions sur la case départ. A votre tour, vous lancez un dé et avancez du nombre de cases correspondant. Vous vous conformez alors à la règle de la ease sur laquelle le pion est arrivé.
Les cases:
1, 2, 3, 4, 5, 6...: vous devez répondre à une question de la eatégorie indiquée. Si vous répondez juste, vous gagnez une étoile dans eette catégorie et vous rejouez aussitôt. Sinon, vous ne perdez ni ne gagnez rien. Au suivant!
! : choisissez librement la catégorie de votre question.
△ : choisissez la catégorie. Désignez un autre joueur: vous allez l'affronter en rapidité sur la question tirée. Le premier qui répond juste vole à l'autre une étoile dans la catégorie choisie. Si le perdant n'a pas d'étoile dans cette catégorie, le gagnant ne gagne rien...
♥ : vous êtes joueur? Choisissez la catégorie et, avant de tirer la question, misez de 1 à 3 étoiles. Réponse juste: vous gagnez votre mise. Faux? Vous perdez votre mise. Vous ne pouvez miser que des étoiles de la catégorie choisie; vous pouvez en miser plus que vous en avez (pas de négatif en cas de perte).

◇ : choisissez une catégorie dans laquelle vous possédez déjà au moins une étoile. Faux: vous perdez une étoile. Juste: vous ne gagnez rien!
↔ : aucune question ni réponse. Rejouez aussitôt en déplaçant votre pion d'une case en avant... ou en arrière!

Dans tous les cas, pour déterminer la question, lancez deux dés. Classez ces deux dés en ordre croissant. Ajoutez devant le numéro de catégorie de la question. Vous obtenez le numéro de la question.

Exemple: lancer 5 et 3. Catégorie 6. Done, question 635.

Si le lancer des deux dés donne un double, reportez-vous aux questions spéciales de la catégorie. Choisissez un niveau de difficulté (1, 2, ou 3). Si vous répondez juste, vous gagnez 1, 2, ou 3 étoiles...



Décompte des points:
La partie s'arrête quand tous les joueurs ont franehi la case Arrivée/Départ au bout du nombre de tours fixé. On fait alors les comptes.
L'important est d'avoir des étoiles réparties dans toutes les catégories, selon le barème suivant:
1 étoile dans 6 catégories: 21 points
1 étoile dans 5 catégories: 15 points
1 étoile dans 4 catégories: 10 points
1 étoile dans 3 catégories: 6 points
1 étoile dans 2 catégories: 3 points
1 étoile dans 1 catégorie: 1 point
On compte toutes les étoiles, et toujours selon les combinaisons les plus fortes. Exemple:

Catégorie	Etoiles
1	3
2	3
3	2
4	1
4	1
5	3
6	4

1 étoile dans 6 catégories (21 points) + 1 étoile dans 5 catégories (15

♥		1	2	3	4	5	6	↴
↕								△
△		4	△	1	↔	2	3	!
♥		5						
↕		!	6	1	3	5	△	2
!								4
1		5	1	↔	6	♥	6	!
△		2						
2		4	3	△	!	↔	♥	△
↕								◇
3	◇	4	↔	△	5	6	!	◇

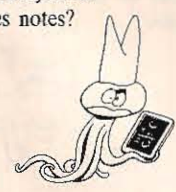
points) + 1 étoile dans 4 catégories (10 points) + 1 étoile dans la catégorie 6 (1 point): soit un total de 47 points.
Note: on n'accordera environ que 30 secondes au jonenr pour répondre. On n'ira lire la solution qne si le joueur propose une réponse possible.

JEU EN SOLITAIRE

Votre but est toujours de réaliser le score le plus élevé en un tour de piste. Soyez honnête: si vous ignorez tout d'une réponse, n'allez pas la lire! Les cases △ sont des "jokers". Vous pouvez les traiter comme !, ♥, ou ↔.
Calculez votre score et comparez-le au barème suivant...

Moins de 5 points: allez, on vons laisse encore une chance! Comment s'appelleut les petits cubes blancs dont les faces sout marquées de points noirs, avec lesquels on joue au 421 ?
De 5 à 20 points: très bien... pour quelqu'un qui n'a jamais lu *J&S!*
Entre 21 et 35 points: vous êtes un ludophile averti, qui comme chacun sait... en vaut deux!
Entre 36 et 50 points: vous savez tout... ou presque. Vous pourrez quand même faire mieux l'année prochaine... si vous lisez tons les numéros de J&S. Et sans sauter de page!
Plus de 50 points: vous jurez de ne pas avoir commencé par lire les solutions? Bravo! Que dire d'autre? Nos questions étaient trop faciles pour vous? Nous ferons mieux la prochaine fois!

134. En histoire, au premier trimestre, Jules a une très mauvaise uote (sur 20). Au secoud trimestre, il double sa note. Au troisième trimestre, il double encore sa note. Mais sa moyeune (un nombre entier) n'atteint pas la moyenne.
Quelles sont ses notes?



135. Où cet appareil photo est-il le moins cher?
chez Phototo? Prix 579 F
chez Top phot? Prix 635 F, remise 10%
chez Clicclac? Prix 728 F, remise 20%
chez Photopaf? prix 861 F, remise 30%

136. Une cacahuette pèse 7 grammes. Vous en achetez 3,6 kilos. Le marchand ne vous donne pas un gramme de cacahuette en trop. Combien obtenez-vous de caeahuettes?
145. A la roulette vous misez au premier coup 100 F sur Noir. Ensnite, pour chaque tour, vous jouerez toujours Noir, mais en augmentant votre mise de 50 F si vous venez de gagner, en la diminuant de 50 F si vous venez de perdre. Noir sort 5 fois de suite, puis Rouge 4 fois de suite. Combien gagnez-vous?

146.

ABA × ABA = ABCBA

Trouvez A, B, et C.

156.

Si F3 = 3, H6 = 2, et I5 = 4 alors D2 = ?

1. CHIFFRES

Attention, dans cette rubrique, lorsque nous écrivons un nombre A B, A représente le chiffre des dizaines, B le chiffre des unités...

112. Dans un trésor, un pirate découvre 39 objets. Ce sont des louis d'or, des rubis, et des émeraudes. Il y a plus d'émeraudes et de rubis réunis que de louis d'or, mais les louis d'or sont les plus nombreux, et il y en a 3 fois plus que de rubis. Combien y-a-t-il de rubis, d'émeraudes, et de louis d'or?



113.

$$\begin{array}{r} A\ B\ C\ D \\ +\ E\ F\ G\ H \\ \hline I\ I\ I\ I \end{array}$$

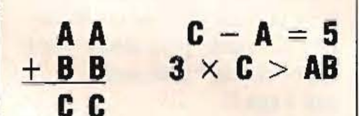
Combien vaut I?
114. Au Pipoland, le kilo d'oranges augmente de 50% tous les deux mois. Sauf en novembre, où il augmente de 100 %. En janvier, le kilo était à 12 Pipodollars. Combien vaudra-t-il en décembre de la même année?
115. Quel nombre doit suivre logiquement?

34 - 71 - 149 - ?



116. Un voyageur fait 10 km vers le nord, puis 8 vers l'est, puis 23 vers l'ouest, puis 7 vers le sud, puis 5 vers l'ouest, puis 12 vers le nord, et enfin 18 vers l'est.
Que doit-il faire pour revenir à son point de départ?

123. Trouvez A, B et C:



$$\begin{array}{r} A\ A \\ +\ B\ B \\ \hline C\ C \end{array} \qquad C - A = 5 \qquad 3 \times C > AB$$

124. Trouvez seulement B... Car pour A, il y a B solutions!

AB = A+B+(A×B)

125. En multipliant un nombre X par sa moitié, en divisant le résultat par X, et en multipliant le résultat par 2, nous avons obtenu 12. Trouvez X.

126. Tronvez A, B, et C:

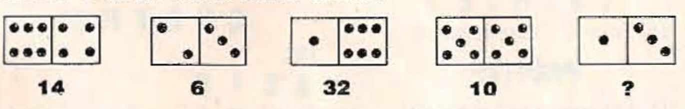
ABC + BAC + (CAB×2) = 798

QUESTIONS SPECIALES

Force 1: une ville compte 12 000 habitants. La peste en tue les 2/3. Le choléra extermine 1/4 des survivants. Deux ans après, chaque couple d'habitants a eu 2 enfants. Combien y a-t-il alors d'habitants?
Force 2:

Si G4 = 11, et M6 = U2, alors E3 = ?

Force 3: Combien vaut le dernier domino?



2. CULTURE GENERALE

212. Où se trouve le plus vieux casino d'Europe?
- Baden-Baden
- Monte Carlo
- Lausanne

213. Une personnalité connue de la télévision possède une maison à Deanville et à Cannes. Il s'est fait interdire de casino, puis a fait lever eette interdiction réeemment. Qui est-ce?
214. Dans le film *Tricheurs*, Jacques Dutronc et Bulle Ogier s'associent à un tricheur professionnel. Ils remplacent la boule de la roulette par une boule truquée. Quel est le truc?
215. Quel roi lança à la cour la mode du bilboquet?
- Henri III
- Henri IV
- Louis XVI

216. Le quotidien américain *New York World* fut le premier à proposer des Mots croisés à ses lecteurs dans son supplément du dimanche. Mais à quelle date?
- en 1897
- en 1914
- en 1935

223. Ovide: *"On dispose de petites boules sur une table creusée de cavités. Il faut, pour pouvoir déplacer les boules, ôter l'une d'entre elles."* Quel est ce jeu?
224. En 1630, à Paris, combien y avait-il de billards publics?
- moins de 100
- entre 100 et 200
- plus de 200

225. Le Matador est-il une variante du Jacquet ou des Dominos?
226. Normalement, le silence doit être complet quand on jone an Whist... Pourquoi?

234. En quelle année le Hongrois Erno Rubik a-t-il créé son fameux Rubik's Cube?

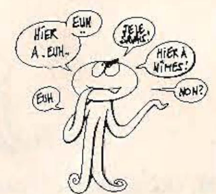
235. Dans ce film, Richard Berry est un joueur de casino aussi malhenreux qu'acharné. Ancien champion de cross, il finit par tout miser sur un pari insensé: battre en endurance un lévrier! Quel en est le titre?

236. On attribne sonvent par erreur l'origine des Echecs à la Perse (Echecs viendrait de "Shah"). D'où viennent-ils?

245. Quel était le jeu préféré de Charlie Chaplin?

246. Donnez un exemple de palindrome.

256. Le jeu de Nim a été popularisé par un film français. Quel est son titre?



QUESTIONS SPECIALES

Force 1: Qui a écrit: *"Un coup de dés jamais n'abolira le hasard"*?
Force 2: La dernière étape de la lutte entre Sherlock Holmes et son vieil ennemi Moriarty est un passionnant problème de logique et dc probabilités. Quel est son titre?
Force 3: Qu'est-cc qu'un distique olorime? Marquez nne étoile supplémentaire si vous en donnez un exemple!

3. LETTRES

312. Trouvez deux anagrammes à

MORNE

313. Complétez ce mot:

. S . H . E

314. Trouvez l'anagramme de

PROFITS

315. Echangez une voyelle de **OISEAU** par une consonne, pour obtenir un prénom féminin...



316. Ajoutez une même consonne à chacune de ces séries de lettres, pour obtenir trois mots. Quelle consoune?

AEECM AMNEIAG
NOOE

323. En prenant une syllabe de chacun de ces mots, vous pouvez en obtcnir un autre. Lequel?

AMBITION DECIDEUR
COMITE PIRATE

324. Trois mêmes lcttres, mais placées dans un ordrc différent, peuvenr complćter ces mots. Lesquelles?

GR...SE RO...RE LU...NT

325. Une petite définition de mots croisés: rasé pour raser, en 8 lettres?

326. Voici le nom d'un jeu de cartes très connu... Hélas, crypté! Lequel?

Q H R T F S

334.

A S I E
I V N L
M E S T

Ce mot unique a été écrit snr trois lignes de la même manière que DEGLUTITIONS s'écrirait:

D E G L
U T I T
I O N S

Mais trois permutations de lettres se touchant verticalement ont tout brouillé... Retrouvez le mot.

335. Sans utiliser deux fois la même lettre, et cn passant toujours d'une lettre à une autre qui la touche diagonalcmcnt ou orthogonalement, tronvez un nom de neuf lettres...

P E E
G N N
O A T

336. Trouvez trois anagrammes de

SARI

345. Ces deux mots peuvent être complétés avec trois des quatre premières lettres de l'alphabet... Retrouvez ces mots.

..S...E .E...ES

346. Rajoutez 3 fois la même consonne et 5 fois la même voyelle pour que cette grille ne eomporte que de véritables mots:

M	I		
O			S
L		N	
	M	U	

356. Un seul et même nom est répété dans cette grille. Lequel?

. D . . . .
. . . . I .
. . . N . .
. D . . . .
. . O . . .
. . . N . .

QUESTIONS SPECIALES

Force 1: Trouvez deux anagrames de

SERBIE

Force 2: W, X, Y, et Z représentent d'autres lettres. Complétez ces deux mots, sachant qu'ils sont vraiment opposés...

W.XYZ .W..XYZ

Force 3: Avant d'être cryptées, les deux dernières lettres de ce nom étaient semblables. Retrouvez-le... **JIOST**

4. CULTURE LUDIQUE

412. Au Go, qu'est-ce-qu'un Atari?
413. Au Monopoly, combien coûte à l'achat le Boulevard de La Villette?
414. Ce jeu récent se déroule dans la république fictive de Las Bananas.



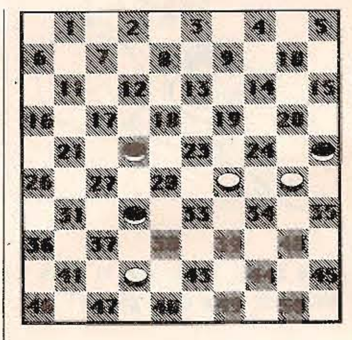
Chaque joueur fait partie d'un gouvernement très instable et essaie de mettre le maximum d'argent sur son compte en Suisse. Le nom de ce jeu?
415. Au Poker, le flush est-il plus ou moins fort que le full?
416. Au Mille Bornes, il y a 14 cartes "feu vert". Mais combien y a-t-il de "feux rouges"?
423. Dans de nombrenx jenx de rôle, et en particulier à Donjons & Dragons, on parle, pour ehaque participant, de son "alignement" ... De quoi s'agit-il?
424. A la Belote, l'ordre des cartes d'atout est particulier: 7, 8, Dame, Roi, 10, As, 9, Valet. Et quand il ne s'agit pas de l'atout, quel est l'ordre des cartes, en valeur eroissante?
425. Vous jouez à Trivial Pursuit (version standard) et on vous pose une question orange. Sur quel sujet allez-vous essayer de répondre?
426. Nous appelons ce jeu "les échecs japonais". Quel est son nom original?
434. Si vous jouez aux Dames canadiennes, combien de cases comporte le damier?
435. Ce jeu de société récent met aux prises diverses bandes de malfrats. Les pions se déplacent sur le plan d'une ville fictive et y font leurs odieux trafics. Mais les combats se règlent avec un pistolet à fléehettes. Quel est le nom de ce jeu?
436. Dans la plupart des wargames, les déplacements se règlent selon des cases hexagonales. Un pion est donc entouré de 6 cases qui lui sont ajacentes. Les pions adverses sont généralement soumis à des obligations spéciales s'ils entrent dans une de ces cases. On désigne alors l'ensemble de ces 6 cases par l'abréviation ZDC. Qne veut-elle dire?
445. A la roulette, vous misez sur un "carré". Un des numéros sort. Bravo! Mais combien de fois gagnez-vous alors votre mise?
446. Au Cluedo, l'assassin varie d'une partie sur l'autre, mais la victime, elle, ne change jamais! Qnel est lc nom de cet éternel cadavre?
456. Au Black-Jaek, quelle est la valeur de l'As?

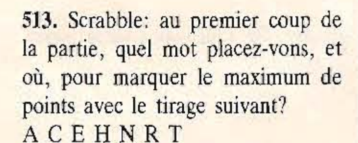
QUESTIONS SPECIALES

Force 1: une des cartes de la Manille s'appelle... la Manille! Et c'est la plus forte. Laquelle est-ce?
Force 2: Au Mah-Jong, un "vent" (Sud, Nord, Est, Ouest) est attribué à chaque joueur. Le joucur qui a le vent d'Est a une partieularité, laquelle?
Force 3: Soirée de folie au casino! Vons dites au croupier: *"Faites-moi le costume du 5 par 100 francs!"* Combien de plaques de 100 francs lui donnez-vous?

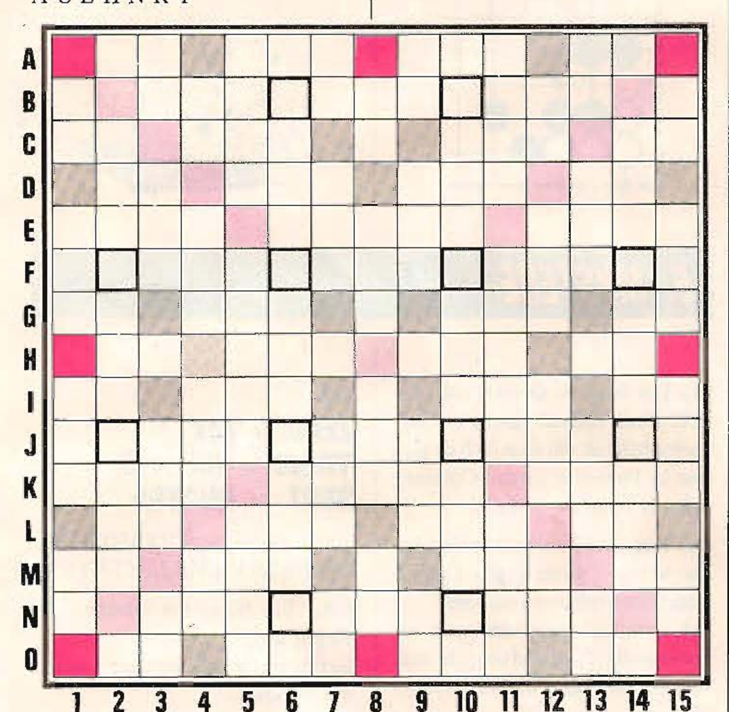
5. GRANDS- CLASSIQUES

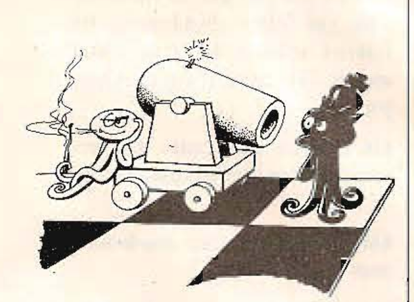
512. Dames: les blancs jouent et gagnent. Indiquez la case de départ et la case d'arrivée du pion qu'ils jouent.



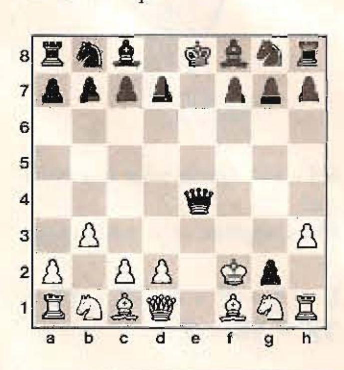


513. Scrabble: au premier coup de la partie, quel mot placez-vons, et où, pour marquer le maximum de points avec le tirage suivant?
A C E H N R T





514. Echees: les noirs jouent et font mat en 1 coup!



515. Tarot: Avec cette main fabuleuse, qui comporte notamment les trois bouts, vous aviez annoncé un chelem. Vous l'avez réussi. Et en plus, vous marquez la prime de "Petit au bout". Au fait, à quelle levée avez-vous joué l'as d'atout (donnez son numéro, de 1 à 18)?

516. Bridge:

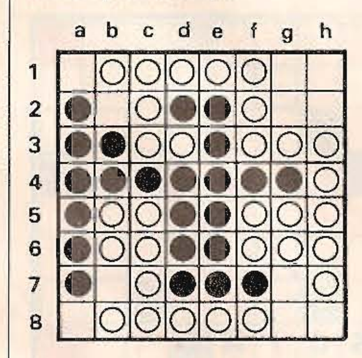
♠ 6 4 2
♥ 5
♦ A D V 10 9
♣ 5 4 3 2

N
O E
S

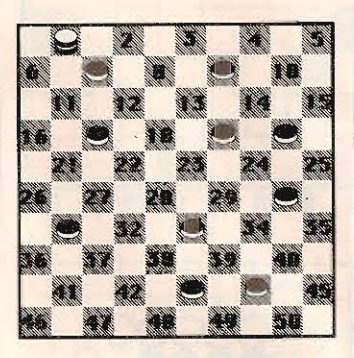
♠ A D 3
♥ A 7 6 4
♦ R
♣ A R 9 8 6

Vous jouez 3SA sur l'entame du 2 ♦. Quelle carte fournissez-vous du mort?

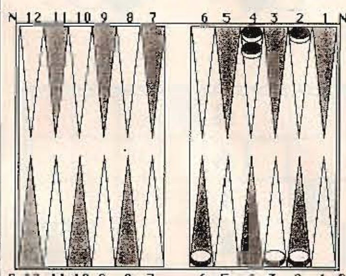
523. Othello: les noirs jouent et prennent un coin en quelques coups. Quel est leur premier coup?



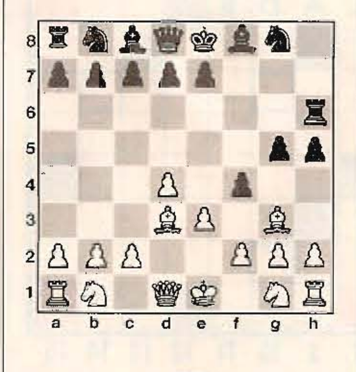
524. Dames: la dame blanche peut, donc doit, preudre tons les pions noirs. Après cette somptneuse rafle, sur quelle case arrive-t-elle?



525. Backgammon: les blancs doivent jouer 1-1. Que jouez-vous?



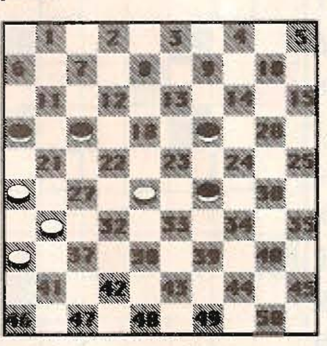
526. Echecs: les blancs jouent et font mat en 2 coups.

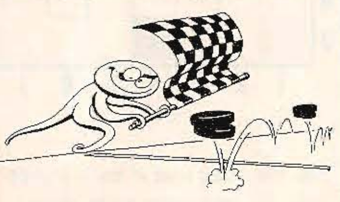




534. Tarot: vous jouez au tarot à quatre.
Vous tentez une garde, vous présentez une poignée de 10 atouts, vous menez le "Petit au bout" et réalisez 47 points.
Vous aviez le 21 mais pas l'Excuse. Combien de points gagnez-vous?

535. Dames: les blancs jouent et gagnent. Indiquez la case de départ et la case d'arrivée du pion qu'ils jouent.





536. Bridge:

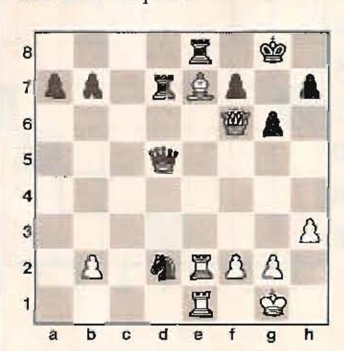
♠ A R 10 9 8
♥ A D 10
♦ 9 8 2
♣ 3 2

N
O E
S

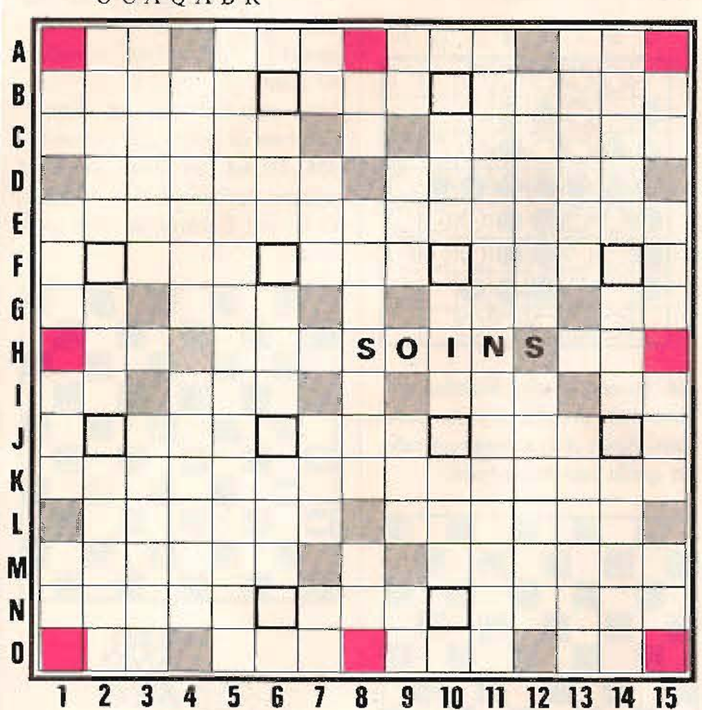
♠ D V 7 6 4
♥ 7 6 5
♦ A R D
♣ A R

Vous jouez 6♠ sur l'entame du 7 ♦. Comment jouez-vous pour assurer le contrat à 100%? Donnez le plan de jeu!

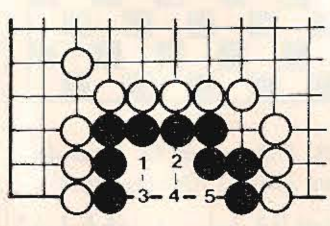
545. Echecs: les blancs jouent et font mat en 3 coups.



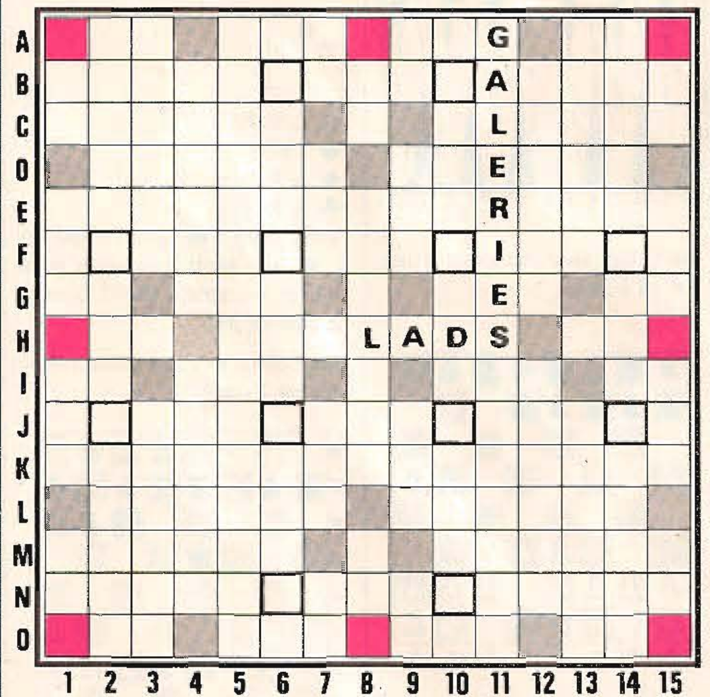
546. Scrabble: sur cette grille et avec cette main, c'est à vous de jouer. Quel mot jouez-vous, et où, pour marquer le maximum de points?
O C A Q A B R



556. Go: blanc joue et tue le groupe noir? Où jouez-vous votre pierre?

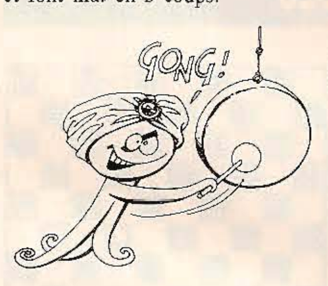


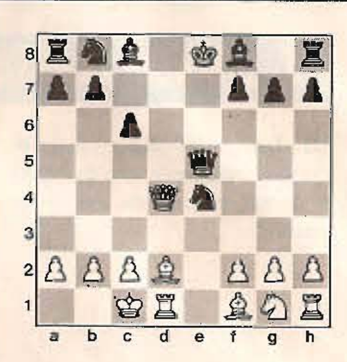
QUESTIONS SPECIALES



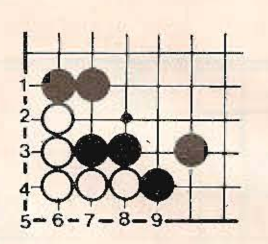
Force 1. Scrabble: sur cette grille et avec cette main, c'est à vous de jouer. Quel mot jouez-vous, et où, pour... 167 points!
S I S O V N E

Force 2. Echecs: les blancs jouent et font mat en 3 coups.





Force 3. Go: Blanc joue et sauve son groupe. Où jouez-vous votre pierre pour faire vivre votre groupe?





6. MYSTERE

612. Une bouteille de vin et une bouteille d'eau coûtent ensemble 21 F. La bouteille de vin vaut 20 F de plus que la bouteille d'eau. Combien coûte la bouteille d'eau?

613. Trois amis jouent ensemble toute une soirée. Chacun gagne 1 000 F Comment expliquez-vous cela?

614. Cinq moineaux sont posés sur une branche. D'un seul coup de fusil, vous en tuez deux. Combien en reste-il?

615. Une armoire comporte 9 tiroirs disposés en 3 colonnes de 3. Un employé doit y ranger des blocs de papier: 119 en tout. Il en place d'abord un même nombre dans chaque tiroir du bas. Il en place le double dans chacun des tiroirs du milieu. Enfin, encore le double dans les tiroirs supérieurs. Mais là, il ne lui reste plus de blocs après avoir rempli les deux premiers tiroirs. Combien de blocs a-t-il mis dans chaque tiroir du bas.

616. On peut rêver: Noah mène deux sets à zéro (gagnés 7/5, 6/1) contre Becker et n'a jamais perdu son service. Il a servi le premier au début du match. A 5/2 au troisième set, qui s'apprête à servir, Noah ou Becker?

623.

ZERO = DIX
TROIS = UN × 3
SEPT = QUATRE

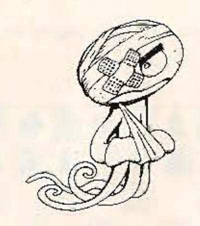
Alors, est-ce-que SOIXANTE-DIX-SEPT = DEUX MILLE CENT UN?

624. "Ein Neger mit Gazelle... im Regen nie."
Retrouvez le mot de quatre lettres qui manque...

625. En 1963, on finit par retrouver, dans une ferme abandonnée, les fameux voleurs du train postal anglais. Ils jouaient à l'argent. A quel jeu?

626. Dans un jeu de cartes, quel personnage historique représente le roi de cœur?

634. Comment un "one-arm-bandit" peut-il vous dévaliser?



635. c3-e4. Quelle pièce ai-je déplacée?

636. Complétez cette suite logique:

0 - 1 - 2 - 4 - 6 - 10 - 12 - 16 - ?

SOLUTION QUIZ

Chiffres:
112. 18 louis d'or, 15 émeraudes, 6 rubis.
113. f=9.
114. 121,5 Pipodollars
115. 312 (on multiplie le nombre par 2 et on additionne les dizaines)
116. 15 km vers le sud, et 2 km vers l'est.
123. A=1, B=5, C=6
124. B=9. Il y a bien 9 solutions: 19, 29, 39, 49, 59, 69, 79, 89, 99.
125. X=12, évidemment!
126. A=2, B=3, C=1
134. 3, 6, 12
135. Chez Topphot (571,5 F)
136. 514 cacahuettes.
145. Vous perdez vos 100 F initiaux.
146. A=1, B=0, C=2
156. F est la sixième lettre de l'alphabet. On soustrait à ce rang le chiffre qui accompagne la lettre. Donc, F3= 6-3= 3. Et D2= 2
Questions spéciales:
Force 1: 6000
Force 2: E3=2. (On additionne le chiffre et le rang de la lettre dans l'ordre de l'alphabet si c'est une consonne, on soustrait si c'est une voyelle.)
Force 3: on additionne la somme des deux nombres et le carré de leur différence.
Culture générale:
212. A Baden-Baden
213. Philippe Bouvard
214. Une télécommande déplace une bille de mercure dans la boule
215. Henri III
216. En 1914
223. Le Solitaire!
224. 120 très exactement
225. Des deux!
226. "Whist" veut dire "chut!" en anglais.
234. En 1979
235. Putain d'histoire d'amour
236. D'Inde
245. La belote! Eh oui...
246. C'est un mot qui se lit indifféremment de droite à gauche ou de gauche à droite comme: Eve, Laval, Esse...
256. L'Année dernière à Marienbad.
Questions spéciales
Force 1: Stéphane Mallarmé
Force 2: Le Dernier Problème.
Force 3: C'est un ensemble de deux vers rimant intégralement.
Exemples:
"O fragiles Hébreux! Allez, Rebecca tombe!
Offre à Gilles zèbre, œufs; à l'Erèbe, hécatombe!" (Victor Hugo)
"Gall, amant de la reine, alla, tour magnanime,
Galamment de l'arène à la Tour Magne, à Nîmes" (Marc Monnier)
"Par le bois du Djinn où s'entasse de l'effroi,
Parle! Bois du gin ou cent tasses de lait froid!" (Alphonse Allais)
Lettres:
312. NORME et RENOM
313. ISTHME ou ASTHME
314. SPORTIF
315. LOUISE (A remplacé par L)
316. Z (ECZEMA, MAGAZINE, OZONE)
323. DE-CO-RA-TION
324. A, I, et S (GRAISSE, ROSAIRE, LUISANT)
325. Blaireau
326. Le PIQUET (décalage, alternativement, d'une lettre en avant et d'une lettre en arrière)
334. AVILISSEMENT
335. PENTAGONE
336. RAIS, AIRS et RIAS
345. A, C, D (CASCADE et DECADES)
346. MITE, OTES, LENT, EMUE, (3T et 5E)
356. ADONIS
Questions spéciales
Force 1: BIERES et BRISEE
Force 2: ANODE et CATHODE
Force 3: IGLOO (on décale d'une lettre en avant pour la première, de deux pour la seconde, de trois pour la troisième, etc)
Culture ludique:
412. La mise en échec d'un pion ou d'un groupe de pions auquel il ne reste plus qu'une "liberté"
413. 14 000 francs
414. Junta
415. Le flush (suite de même couleur) est plus fort que le full (brelan + paire)
416. 5 feux rouges. Heureusement!
423. Il s'agit de la définition de son caractère (bon, méchant, loyal, etc).
424. 7, 8, 9, Valet, Dame, Roi, Dix, As
425. Sports et loisirs
426. Shogi
434. 144 cases
435. Super Gang
436. Zone de contrôle
445. 9 fois la mise
446. Le Docteur Lenoir
456. 1 ou 11, au choix du joueur
Questions spéciales:
Force 1: Le Dix, qui vaut 5 points
Force 2: C'est le donneur.
Force 3: costume est un jeu de mots classique des croupiers. Car il s'agit du "complet" d'un numéro: une plaque en plein, quatre plaques à cheval, quatre plaques pour les carrés. Vous donnez donc 9 plaques.
Grands classiques
512. 42-38 (les noirs doivent prendre les deux pions 29 et 30 par 25×34×23. La prise majoritaire est obligatoire et les blancs raflent les trois pions noirs par (38×27×18×29).
513. CHANTER en H3 pour 82 points.
514. 1. ...g×h1=C mat.
515. 17! Dans le cas du chelem, on doit jouer l'Excuse à la dernière levée et on marque la prime de "Petit au bout" si on l'a joué à l'avant-dernière levée!
516. A◆
523. b3. Au deuxième coup, ils jouent c1. Si alors les blancs se défendent en jouant d1, ils jouent en e1 pour s'installer au coup suivant en a1.
524. 15.
525. Un double se joue 2 fois. Vous avez 4 un à jouer. Deux doivent être utilisés pour sortir le pion 2. Pour jouer les deux derniers, il faut choisir entre:
a) B6-B5, B5-B4
b) B6-B5, B3-B2
c) B3-B2, B2-B1
avec a) vous avez 17 chances sur 36 de sortir vos 2 pions au coup suivant
avec b) 19 chances sur 36
avec c) 15 chances sur 36
Vous devez jouer b): B6-B5 et B3-B2.
526. 1. D×h5+, T×h5; 2. Fg6 mat.
534. Vous avez 2 bouts (le Petit et le 21). Pour réussir le contrat, il vous fallait totaliser au moins 41 points. Vous avez réussi: soit 25 points (réussite du contrat) plus 6 (47-41) plus 10 (Petit au bout), multipliés par 2 (garde), plus 20 (Poignée).
Chacun des 3 défenseurs vous donne (25+6+10)×2+20 = 102 points. Vous gagnez 102×3 = 306 points.
535. 1. 28-22!, 17×28; 2. 26-21!, 16×27; 3. ...31×13 (B+)
536. Purgez les atouts, éliminez les ◆ et ♣ et jouez un petit ♥ pour le 10. Est en main est obligé de rejouer soit en coupe et défausse soit dans votre fourchette ♥.
545. 1. Dh8+, R×h8; 2. Ff6+, Rg8; 3. T×e8 mat.
546. COQ en 9G
556. en 4.
Questions spéciales
Force 1. VOSGIENS en A8
Force 2. 1. Dd8+, R×d8; 2. Fg5+, Rc7 (ou 2. ...Re8; 3. Td8 mat); 3. Fd8 mat
Force 3. en 5.
Mystère:
612. Non, pas 1 franc! 50 centimes...
613. Ils jouaient... dans un concert. Ils ont touché chacun leur cachet.
614. Aucun. Les autres se sont envolés!
615. 7.
616. Noah.
623. L'égalité est juste (on tient compte du nombre de consonnes de chaque expression).
624. ZAGT (traduction: un nègre avec une gazelle n'a jamais peur sous la pluie). La phrase allemande peut se lire dans les deux sens.
625. Au Monopoly. Authentique!
626. Charlemagne
634. C'est une machine à sous dans l'Ouest.
635. Un cavalier aux Echecs.
636. 18. (les nombres premiers, auxquels on retranche 1)
645. J (l'ordre des touches de la seconde ligne du clavier d'une machine-à-écrire).
646.15.
656. Potence.
Questions spéciales
Force 1. La mort
Force 2. Ane-Thon (Hanneton)
Force 3. Toutes les 9 cases (9, 18, 27,...)

645. Complétez cette suite:

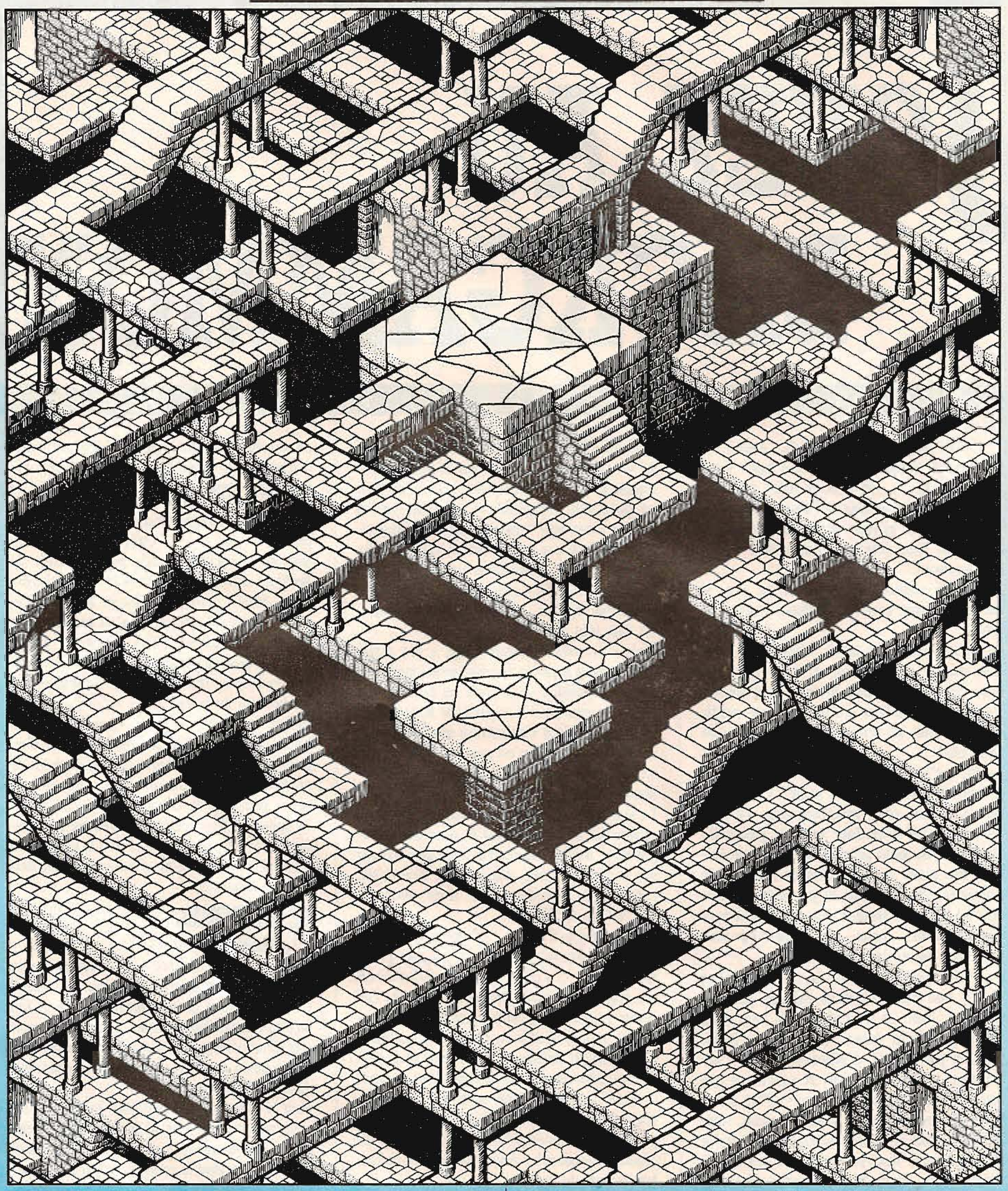
Q - S - D - F - G - H - ?

646. Une ville est desservie par un métro qui comporte 6 lignes distinctes. Chaque ligne a une station de correspondance et une seule avec chacune des autres lignes. Aucune station de correspondance ne relie plus de 2 lignes. Combien-y-a-t-il de stations de correspondance en tout.
656. A mon premier s'attache mon second.
Ne sois jamais attaché à mon tout.
De quoi s'agit-il?

QUESTIONS SPECIALES

Force 1. Dans un jeu de Tarot classique, que doit représenter l'atout n°13?
Force 2. Charade:
Mon premier marche
Mon second nage
Mon tout vole.
Force 3. an jen de l'Oie, comment sont disposées les cases de bonifications marquées d'une oie?

* avec la collaboration, pour la série grands-classiques, des chroniqueurs: Luc Guinard, Nicolas Giffard, Emmanuel Jeannin-Naltet, Freddy Salama, Pierre Aroutcheff et François Pingaud.



MODULE

Lors d'un de vos voyages pentaculaires, vous avez été projeté par erreur sur la grande plate-forme de cette architecture complexe; de toute évidence, le petit pentacle vous permettra de repartir, mais comment le rejoindre? Les quatre bords opposés se répètent et permettent de passer dans un module identique, la géographie du lieu se multiplie donc infiniment...

A vous de trouver l'unique chemin!

N'ouvrez pas les portes, elles ne mènent nulle part. Il est bien sûr interdit de sauter à un étage inférieur. Pour votre propre sécurité, d'ailleurs. Dans la géométrie très particulière de cet espace, on ne sait jamais à quelle hauteur on se trouve!

Solution dans le prochain numéro.

JOUEZ AU BACKGAMMON

C'est la fin de l'après-midi. Assez de planche à voile pour aujourd'hui! Vous remontez de la plage pour aller prendre un citron pressé au Bar de l'Océan. Au fond de la salle, un groupe bruyant attire votre attention. Vous jetez un coup d'œil. Tiens, des joueurs!

Vous reconnaissez le matériel du jeu, si caractéristique avec ses flèches. Vous vous dites:

— "Ça, c'est le tric-trac". Mon vieux, vous êtes complètement dépassé. Allez lire plus loin "la merveilleuse bistoire des jeux". Vous y apprendrez qu'on ne joue pratiquement plus au tric-trac depuis... plus de cent ans!

— "Ça, c'est le jacquet, j'y jouais avec mon grand-père quand j'étais petit". C'est déjà mieux. Mais vous imaginez-vous ce bon vieux jacquet déchaîner tant de passions? Regardez de plus près. Cette position initiale des pions et ce dé bizarre marqué de nombres, ce n'est pas le jacquet! Si vous êtes un nouveau lecteur, vous êtes tout pardonné. Sinon..., hum... On ne peut pas dire que vous soyez très attentif...

— "Ah! Bien sûr, c'est le backgammon! Il y a une rubrique dans chaque numéro de *J&S*. Non, je ne l'ai jamais lue, mais ce n'est pas la peine. C'est super facile comme jeu. Tiens, d'ailleurs, ils ont l'air de jouer un peu d'argent. Je vais de ce pas me faire quelques picaillons!" P'tit gars, vous êtes mal barré. Si demain matin, vous ne devez pas revendre votre belle planche à voile toute neuve, c'est que les dieux étaient avec vous. Mais, à votre place, je ne compterais pas là-dessus.

Bref, si votre réponse ressemble à l'une de ces trois-là, vous devez lire ce qui suit.

Car il faut le dire tout de suite. Le backgammou est nn jeu d'argent, autant que le poker. Et si comme à l'illustre jeu de cartes, la chance y joue un grand rôle, u'espérez pas que votre baraka palliera lougtemps votre mauque de technique. Nous n'allons pas revenir ici eu détail sur les origiues du jeu. Rappelous simplement qu'il n'est un descendant que très lointain du très compliqué tric-trac. La filiation avec le jacquet est déjà plus claire.

Mais la grande découverte, qui a été déterminante dans le succès de cette version moderne, c'est la possibilité de doubler ou redoubler la partie (comme avec le contre et le surcontre au bridge). Cet ajout s'est produit sans doute vers les années vingt. Ce n'est pas un simple gadget. Le "vido"* a complètement changé la physionomie du jeu.

Le jacquet nouvelle manière, auquel nous nous référerons désormais sous le nom de "backgammon" a connu un essor considérable à partir des années soixante, d'abord aux Etats-Unis, puis daus le reste du monde. Il est devenu le jeu "in" de la "Jet Set".

A côté du jeu d'argent — il est aussi absurde d'imaginer une partie sans enjeu qu'un poker sans argent —, s'est développée la forme du tournoi, dans laquelle l'enjeu est différent (les points gagnés ou perdus permetteut de progresser vers la finale). Le tournoi de backgammon, souvent riehement doté, mais ceci n'est pas une couditiou à l'amusement qu'on y prend, a révélé toute une génération de champions, souvent issus du bridge, des échecs, voire du go, de nationalités différentes, bien que les Méditerranéens et les Anglo-Américains s'y taillent la part du lion.

Ces champions ont pour nom Koumar Motakasses (Iranien), Joe Dwek (Anglo-Egyptien), Billie Eisenberg (Amérieain et ancien champiou du monde de bridge) Mike Senkiewick (joueur d'échecs), Paul Magriel (grand amateur de go)...

* Question de vocabulaire: en l'absence de fédération, de tout organisme officiel et même d'une littératnre de référence en français, aucune terminologie "uormalisée" n'a pu s'imposer. Les termes varient d'un groupe de joueurs à nn autre. Ainsi, Jean-Louis Meillaud n'emploie pas toujours ici les mêmes dénominations que Benjamin Hannuna dans sa rubrique. Nous rappellerons ces dernières eutre parenthèses, mais nous n'avons pas voulu unifier ces termes afin qne le lectenr ue risqne pas d'être désorienté en rencontrant de nouveaux joueurs. (B.H écrit "videan" pour désigner le "cube doubleur"). NDLR

UN JEU SIMPLE ?

L'attrait du backgammon réside dans la simplicité de ses règles. Contrairement à bon uombre de jcux "intelligeuts", il suffit de quelques minutes pour apprendre la marche des pions. Mais à l'inverse du jeu de Marienbad et du tick-tac-toe, le néophyte n'est pas près d'en découvrir les limites et il faut, sans doute, autant de temps pour fabriquer un champion de backgammon que pour produire un champion d'échecs ou de bridge.

Malgré cette mise en garde, vous pouvez vous lancer crânement dans des petites parties d'argent, à condition d'observer certaines règles de prudence. Voulez-vous franchir ce pas et vous initier sans trop de déboires? Etes-vous prêt? Le mieux est d'apprendre en jouant ou en regardant. N'ayant pas de joueurs sous la main, nous sommes contraints de nous lancer dans une description succincte.

LE MATERIEL

- **Le Board**

Désolé pour les puristes, c'est le terme le plus fréquent pour le plateau sur lequel on joue! C'est un plateau de viugt-quatre "flèches" (on dit plus commuuément "eases") douze de chaque côté. Il est partagé dans son milieu par une barre, si bien qu'on est en présenee de quatre quadrants de six cases (jans).

Pour la compréhension (et pour les problèmes) nous numéroterous les flèehes de chaque côté de 1 à 12 en commençant (tout-à-fait arbitrairement, nous vous le concédons) par la gauche. Contrairement aux échecs ou aux dames, ce ne sont pas obligatoirement les blancs qui commencent. Comme nous allons le voir, c'est le tirage qui décide.

- **Les pions**

Quinze par joueur, différenciés par leur couleur, blancs et noirs pour fixer les idées mais, dans la pratique, souveut d'autres eouleurs.

Les pions s'appellent parfois les dames, mais plus souvent les hommes (men) dans l'univers sexiste des joueurs.

JEAN-LOUIS MEILLAUD*



Tournoi à Cannes, en février dernier. L'inscription coûtait... 2 000 francs. Mais le premier prix était de 120 000 francs !

le plus fort commence. Il joue alors le point constitué par l'ensemble des deux dés. Il fait progresser un pion du nombre de cases correspondant au point figurant sur un dé, puis un autre pion, ou le même, du nombre de cases correspondant à l'autre dé. Deux conditions:

- ne pas avoir de pion hors jeu (sur la barre), un cas qui ne peut pas se présenter en début de partie,
- que la case d'arrivée (ou de transit si vous jouez deux fois le même pion) soit libre, c'est-à-dire qu'elle ne soit pas occupée par deux pions adverses (ou plus).

Exemple: le joueur qui a les noirs lance un deux et vous, qui avez les blancs, lancez un cinq. C'est vous qui commencez. On dit que les blancs ont à jouer cinq-deux (abréviation 5-2). Pour jouer le 2, vons pouvez prendre un de vos pions

• Les dés

Deux par joueurs.

Nous ne pensons rien vous apprendre en vous disant qu'il y a six faces sur chaque dé, numérotées de 1 à 6, le total des faces opposées faisant 7.

Traditionnellement en Orient, on lançait les dés à la main. Dans nos pays et, plus généralement dans tous les tournois, on utilise un cornet (un pour chaque joueur). Il convient de secouer vigoureusement les dés dans le cornet avant de les jeter dans la moitié droite du plateau. Les dés doivent rouler sur le plateau et il n'est pas grave, il est même recommandé, que les dés heurtent des obstacles naturels constitnés par les pions ou les rebords dn plateau. Le lancer est valable lorsque les dés s'immobilisent à plat, tous les denx dans la moitié droite du board. Les dés sont "cassés", et le lancer à refaire, si nn dé n'est pas parfaitement à plat ou s'il est tombé en dehors de la moitié dn board qui vous est réservée pour vos lancers.

En aucun cas les doigts du joueurs ne doivent toucher les dés à partir du moment où cenx-ci quittent le cornet.

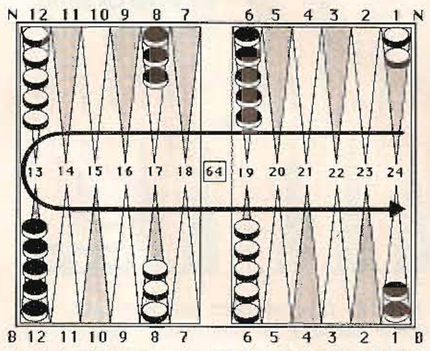
Il n'est pas inntile d'insister sur ces détails matériels car, si vous ne voulez pas laisser des plumes dans vos essais de backgammon, il importe de se méfier des trichenrs. Hélas, tout système a ses failles et il existe tonjours des gens malhonnêtes pour essayer de tirer profit de la moindre d'entre elles. Il est bien évident qu'au backgammon le passage critique réside dans le lancer des dés. La substitution de dés pipés anx dés normanx n'est pas nne légende, nous l'avons vu pratiquer! Alors, soyez snr vos gardes, sans toutefois verser dans la paranoïa coutumière anx adeptes des jeux de hasard!

• Le cube ou vido

C'est un dé plus gros que les antres et numéroté de 2 à 64 suivant la progression des puissances de deux. Sa possession donne le droit de "redonbler". Au début de la partie, il se trouve au milieu dn jen (sur la barre ou sur le côté) avec la face 64 visible. Cela signifie que le "cube" n'a pas été "envoyé" et qne la partie se déroule an tarif unitaire.

POSITION DE DEPART

Au début les pions sont placés comme indiqué sur le diagramme 1. Deux pions blancs au point N1 (flèche n°1 des noirs), cinq pions en N12, trois pions en B8 et cinq pions en B6. Le diagramme indique également le sens de déplacement des pions blancs.



***1.** Position de départ et sens de déplacement des pions blancs. Les pions noirs se déplacent en sens inverse.*

Les pions uoirs sont placés dans la "position miroir", en symétrie parfaite par rapport à une droite séparant les deux joueurs. Les pions noirs se déplacent dans le sens inverse des pions blancs.

LA PROGRESSION

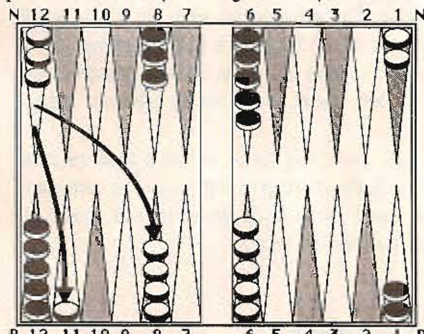
Au premier conp, chaque jonenr lance nn de ses dés. S'il y a égalité, on relance.

Insistez ponr ne pas jouer les variantes fantaisistes genre "double automatique", qui prétend faire doubler antomatiquement la valeur de départ du vido chaque fois que les joueurs ont le malhenr de lancer un dé identique. Evitez également la règle du refns de dé, qui permet à un jonenr de ne pas jouer le premier conp si le tirage ue lni plaît pas, en donblant la valeur dn vido! Ces hérésies sont un artifice pour augmenter le tarif. Alors que le déroulement du jeu offrira amplement l'occasion de faire monter les enchères! Si votre adversaire veut à tout prix"flamber", proposez-lui d'augmenter le tarif de départ!

Quand chaque adversaire a lancé un dé différent, arriérés en N1 (sur la flèche 1 de votre adversaire) et le déplacer sur la flèche 3 (ce qui se note N1-N3).

Quant au 5, il vous est impossible de le jouer avec le même pion, car celui-ci ne peut atterrir sur la flèche N8, déjà occupée par trois pions noirs. De même, vous ne pouvez le jouer avec le pion restant en N1, la case N6 étant elle aussi occupée. Vous pouvez jouer en revanche un pion de B8 à B3 ou un pion de la pile N12 que vous amenez sur votre pile B8. Vous avez le droit de mettre autant de pions que vous le désirez sur une flèche déjà occupée par des pions de votre camp.

Une deuxième manière de jouer ce point, d'ailleurs la plus classique, consiste à "descendre" nn pion de N12 à B11 et descendre nn antre pion de N12 à B8 (voir diagramme 2). En résumé



***2.** Les blancs ont joué N12-B8 et N12-B11.*

les différentes façons de jouer 5-2 an premier coup sont:

N1N3-N12B8	B8B6-N12B8
N1N3-B8B3	B8B6-B8B3
N12B11-B11B6	B6B4-N12B8
N12B11-B8B3	B6B4-B8B3
N12B11-N12B8	

Quand on sort un double, les deux dés s'arrêtant

** Jean-Louis Meillaud, champion de bridge, a fait partie de l'Équipe de France des championnats d'Europe à Oslo en 1969. Il dirige une école de backgammon et de bridge. Son club Neuilly-Maillot, a organisé, avec le concours de Philip-Morris/Merit, quelques-uns des tournois de backgammon qui se sont déroulés dans la Capitale.*

ramassez vos dés (votre unique dé au premier coup) et c'est à votre adversaire de jouer. Sa progression s'effectue dans le sens opposé (dans le sens qui va de votre point 1 à son point 1). On peut considérer l'ensemble comme un fer à cheval que chacun parcourt dans un sens différent.

FAIRE UNE PORTE

On dit aussi "faire une case" ou encore "faire nn point".

C'est placer au moins deux de vos pions sur unc même case, ce qui en interdit l'accès aux pions adverses. Attention à ne pas confondre "faire un point" avec le poiut sorti au dé. L'utilisation du même mot peut paraître regrettable, mais c'est le vocabulaire qui a prévalu et vous vcrrez qn'on s'habitue très bien. Le contexte enlève toute confusion. Dans le même ordre d'idées, "envoyer le dé" ne signifie pas jeter un dé, mais bien "proposet un double" (envoyer le vido).

LES "BOARDS"

Les cases B1 à B6 constituent ce qu'ou appelle le "board" (jan intérieut) des blancs (idem pour les noirs, les cases N1 à N6).

Les cases B7 à B12 constituent le "board extérieur" (jan extérieur) des blancs (N7 à N12 pour les noirs). Le bnt du jeu est, dans un premier temps de rapatrier tous ses pious dans son board et, dans un deuxième temps, quand et seulement quand tous les pions sont sur les cases 1 à 6, de les faire sortir. Pour faire sortir un pion, il faut faire un total au moins égal au numéro de la case. Par exemple un pion au 4 peut sortir avec un 4, un 5 ou un 6 si on n'utilise que le point d'un seul dé. Si on utilise l'ensemble des deux dés, il sort avec tous les jets sauf "deux-et-un".

D'autre part, à la sortie, si l'on n'a pas de pion sur la flèche correspondant au dé, on doit jouer un pion à partir de la flèche la plus élevée où l'on possède un pion.

LA FRAPPE

Lorsque la valeur d'un dé vous permet d'atterrir sur une case oceupée par nn seul pion adverse, vous "frappez" ce pion. En fait vous le prenez et vous le mettez sur la barre. Il est momentanément hors jeu. Pour jouer, votre adversaire devra d'abord faire rentrer le (ou les) pion(s) à la barre. Il doit pour cela faire un dé qui lui permette d'entrer dans votre board (1 à 6). Il faut que la face d'un des dés qu'il jette ue corresponde pas à une de vos portes (je vons rappelle qu'il s'agit d'une case où vous avez déjà deux pions au moins). Il ne peut jouer. On dit qu'il fait "gala".

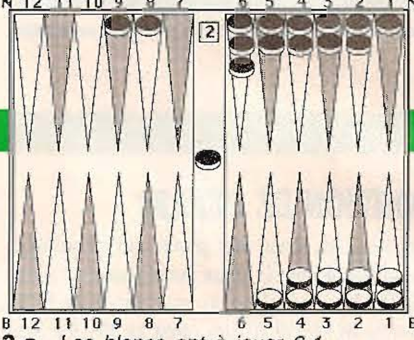
Un pion isolé, qui peut être "frappé" par l'adversaire s'appelle un "blot".

QUAND ON NE PEUT JOUER...

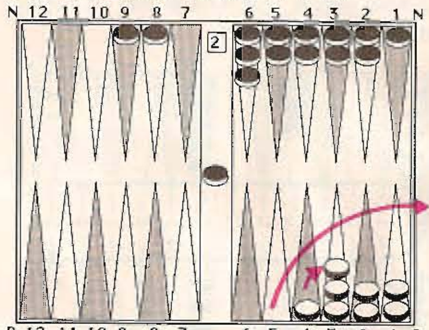
Si on est dans l'impossibilité de jouer l'ensemble des deux dés, mais qu'on peut jouer l'un ou l'autre, on est tenu de jouet le plus gros.

Si on ne peut jouer aucun dé, on passe tout simplement son tour. En revanche, si on peut jouer les deux dés, on peut le faire dans l'ordre que l'on veut, ce qni revêt une certaine importance à la sortie.

Exemple: dans la position du diagramme 3a Blanc doit jouer 6-1. Pour jouer le 6, comme il n'a pas de pion au 6 il doit jouer un pion à partir de la flèche la plus élevée (diagramme 3b). S'il enlève le 5, il laissera un blot en jouant le 1. Il a parfaitement le droit de changer l'ordre et de commencer par jouer l'As (5-4) puis le 6 en sortant un pion du 4 (4-0). Ca fait moins désordre! (diagramme 3c)



3 a. *Les blancs ont à jouer 6-1...*



3 b. *S'ils commencent par le 6 (5-0), les blancs laissent un blot quelle que soit la manière de jouer l'As (4-3) (3-2) (2-1) (1-0). Ici, ils ont joué 4-3...*

3 c. *Ils jouent donc l'As en premier, puis le 6 (4-0).*

LE DOUBLE

Si l'un des joueurs estime que la partie lui est favorable et mérite de se poursuivre à un tarif supérieur, il exprime ce fait en annonçant "je double" ou, ce qui revient au même, en présentant à son adversaire la face du cube doubleur sur lequel figure le chiffre 2. Nous n'allons pas tarder à y revenir.

Si l'advetsaire pense que sa partie ne vaut pas cher et n'a aucune chance d'être retournée, il abandonne en disant "je droppe" (parce qu'il parle franglais!). Il perd l'enjeu initial et on passe à une autte partie, ce qui a l'avantage de ne pas prolonger une partie sans intérêt.

Mais s'il estime que la partie peut être sauvée, il peut accepter que le tarif soit doublé, et place le cubc (avec la face marquée 2 visible) de son côté en disant "je prends" (ou "j'accepte" ou encore "take"). Désormais la partie, si elle était initialement à dix francs, se continue à vingt francs. Mais, le cube étant "chez lni", l'auteur du "take", et lui seul, a la possibilité de doubler à nouveau. Si sa partie s'améliore an point qu'il pense avoir l'avantage, il peut, à son tonr de jeter les dés, redoubler et, si le cube était à 2 chez lui, le proposer à 4 à son adversaire. Libre à ce dernier de tefuser ou de mettre le cnbe de son côté à 4. Etc.

Le cube, comme tout cube, possède six faces: celles-ci sont numérotées 2, 4, 8, 16, 32, 64. Au début du jeu, le cube est placé avec la face 64 visible au milieu du jeu. Cela veut dire que la partie est à 1 et que chacun des joueurs, à son tour de jouer, peut s'emparet du cube et proposer un double. Après le premier donble, seul le possesseur du cube (celui "qui a l'instrument") peut redoubler. Si le cube est à 64 chez l'un des joueurs, la partie est à 64. Cela ue constitue pas nne limite, bieu qu'il ne soit pas conseillé de s'adonner à des parties dans lesquelles le cube valse trop haut. Il n'y a théoriquement pas de limite à la possibilité de doubler, tant que l'adversaire accepte, et il est possible de matérialiser le fait que la partie est à 128 par l'adjonction d'un second cube. La face marquée 2 signifiera 128, 4 pour 256, etc. Les informaticiens sont particulièrement à l'aise avec les puissances de 2. Il existe même des cnbes marqués de 128 à 4096. Mais il existe aussi des maisons de santé avec brancardiers et camisoles de force! Les parties dans lesquelles le cube s'élève à des hauteurs stratosphériques sont à éviter. Il est préférable de jouer à un tarif plus élevé avec un cube sage que de s'engager dans une partie, à un tarif nominal bon marché dans laquelle le cube vole d'un côté à l'antre et semble incontrôlable.

Pour être complet sur ce chapitre, ajoutons que celui qui prend un double, s'il a l'impression que ce double est injustifié et que sa propre position est meilleure, a la possibilité d'immédiatement quadrupler (l'équivalent du surcontre du bridge) en prenant le cube à la valeur double de celle proposée, tout en gardant le cube de son côté. C'est le "beaver" (castor).

Si les conventions de la partie le prévoient, le donnenr de double peut alors "faire racoon" (raton laveur) et obliger l'aureur du beaver à doubler encore une fois. Si le cnbe était à 2 au départ, il passe à 8, mais reste dn côté de celui qui a été doublé.

On n'arrête pas le progrès! Les flambeurs invétérés ont même inventé le "skunk": l'auteur du beaver qui s'est vu proposer un racoon a la possibilité de doubler eucore uue fois le cube de son côté!
Pourquoi ne pas jouer carrément à la roulette russe? Les conventions dans les parties "décentes" n'autorisent que le beaver, et encore ce dernier est-il absent des règles du tournoi.

LE VIDO

Au lieu de dire "double", on peut dire "vido" et le cube lui-même est appelé aussi "vido", bien que le terme "cube" soit actuellement plus en faveur. Le vido n'est pas particulier au backgammon. Il existe dans d'autres jeux, notamment l'écarté-vido d'où il tire son origine. Il a été introduit dans de nombreux jeux où il apporte un piment nouveau (golfe, ping-pong etc.) et il n'est pas rare aujourd'hui qu'une partie de blitz, aux échecs, se déroule avee le vido.
Nous ne nous étendrions pas aussi longtemps sur le vido, s'il ne faisait qu'apporter un peu de piment au backgammon. En fait il modifie complètement la manière de jouer.

LE MARS

Le calcul de l'espéranee mathématique du joueur qui prend un vido se complique du fait du risque de Mars (en anglais "gammon"):
Si un joueur a sorti tous ses pions alors que son adversaire n'en a sorti aucun, la partie est double (le perdant paie le double de la valeur du cube).
Si non seulement il n'a sorti aucun pion, mais qu'en plus il a encore au moins un pion dans le board adverse (flèches 1 à 6) ou sur la barre, la partie est triple ("Grand Mars" ou "Backgammon").

LES PETITS CHEVAUX

A première vue le backgammon ressemble à une partie de petit ehevaux. Il faut faire des bons dés, de préférence des doubles, pour aller le plus vite possible. C'est une illusion!
Notamment, si vous laissez des pions isolés, l'adversaire les frappera pour vous retarder.
Est-ce à dire qn'il faut progresser de pile en pile en veillant à ne laisser aucun blot? Non plus! Ce jeu, dit "à la libanaise" est perdant contre un bon joueur qui cherchera à vous bloquer ou, en tout cas, prendra certains risques pour avoir une bonne structure de pions. L'idéal est de fermer le board, c'est-à-dire de "faire" les cases 6 à 1 alors que l'adversaire a un pion sur la barre. C'est le "blitz": on frappe l'adversaire, même en laissaut soi-même des blots, surtout si celui-ci a un board peu construit et qu'il est facile de rentrer si on est frappé à son tour.
Une autre position avantageuse est la "cravate" ("prime"). Elle est constituée par six portes de rang alors que l'adversaire a un pion bloqué devant cette cravate. Comme il est obligé de jouer les antres pions, ceux-ci viennent s'empiler sur les portes à petits numéros (1, 2, 3). On dit



Le backgammon fait des ravages chez les joueurs d'échecs. Ici, le M. I. Thierry Manouck.

qu'il casse son board. Il aura peu de chances de gagner la partie.

LES DEBUTS

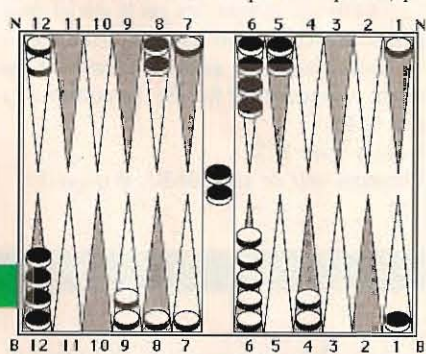
Nous n'avons pas la place de revenir ici sur les débuts classiques. Il faut les connaître. Replongez-vous dans les aneiens numéros de *J&S*. Ou encore dans un manuel: si vous voulez investir dans le backgammon, vous avez avantage à investir d'abord dans un livre! Il y a des chances que ce premier investissement vous paraisse modique au regard de vos premières parties et qu'il se révèle vite fructueux.
Les principes généraux sont les suivants:
1. contruire son board en commençant par les points importants: le point 6 qui est fait au départ, le point 5 dit "point d'or" et le point 4. Le point 7, dit "bar-point", bien que ne faisant pas partie du board intérieur, a aussi une importance capitale en début de partie: il gêne la fuite des deux pions arriérés au point 1.
2. prendre des portes dans le board de l'adversaire, pour l'empêcher de construire et pour s'assurer une plate-forme pour redémarrer en cas de difficulté. Les points importants sont exactement les mêmes.
3. frapper les pions adverses, pas tant pour le retarder que pour l'empêcher de "construire". Certaines parties commencent par de nombreuses frappes de part et d'autre (le "bain de sang").
Vous remarquerez que même si votre board est relativement construit, quatre portes par exemple, et qu'il reste deux portes à votre adversaire qui a un homme sur la barre, il reste encore légèrement favori pour rentrer! Il a exaetement 20 chances sur 36. On calcule de la façon suivante. Prenons l'exemple du diagramme 4 où sont libres les portes 1 et 3. Il faut qu'un des deux dés qu'il jette soit un As ou un 3. Sur les 36 jets possibles il y en a onze qui comportent un 3 ou un as ou bien sûr les deux !

N 12 11 10 9 8 7 — 6 5 4 3 2 1 N
B 12 11 10 9 8 7 — 6 5 4 3 2 1 B

4.

TWO MEN OFF!

En revanche, si vous u'avez qu'un point dans votre board, (le point six, par exemple, que vous avez reçu en cadeau dès le départ), mais que vous avez réussi à mettre deux pions de votre adversaire snr la barre, celui-ci est encore loin d'être certain de rentrer ses deux pions d'un seul coup: il doit en effet affronter 11 cas défavorables sur 36!
Si vons avez ne serait-ce que deux portes, par



5. *"Two men off"*

exemple 4 et 6 (diagramme 5), il pourra certes en sortir au moins un dans 32 cas sur 36, mais il n'aura plus que 16 chances sur 36 de sortir les deux. Moins d'une ehance sur deux!
Si vous avez quatre portes, par exemple 2, 4, 5 et 6, votre adversaire n'a plus que 2 chanees sur 36 de sortir ses deux pions au prochain coup et 18 chances sur 36 d'en sortir un seul. Dans 16 cas sur 36, ses deux pions resteront à la barre! C'est la raison pour laquelle, dès qu'on en a la possibilité, le jeu qui eonsiste à frapper deux pions de l'adversaire est souvent le meilleur. Tant qu'il est sur la barre et qu'il fait des galas ou des "semi-galas", il ne fait pas de bêtises!

EVITEZ LE GALA

a) en laissant peu de blots
b) en laissant des blots là où ils ont le moins de chances d'être atteints
c) en laissant des blots quand le board adverse est peu construit.

LES CERTITUDES DU HASARD

Certes, la chance joue un grand rôle dans une partie. Mais multipliez le nombre des parties et vous verrez l'effet de la technique. L'étude des diverses éventualités et l'estimatiou de leurs probabilités permet d'éliminer la ehanee et de maximiser le gain. Pour un expert, c'est comme s'il ouvrait son casino. Chacun sait que dans un casino, seul le propriétaire est gagnant à long terme!

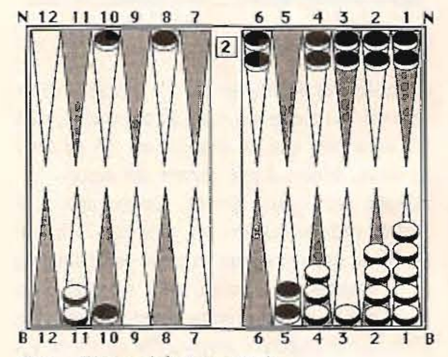
UNE ANALYSE

Ces prineipes généraux vous font pressentir que le calcul des probabilités a une importance capitale pour guider la manière de jouer dans une position donnée.
Je vais prendre un exemple et une analyse empruntés à Danny Kleinman.

Deux qnestions doivent être associées à chaqne prise de risque:
- Qnelle est la probabilité dn sinistre?
- Si le sinistre se produit, quelle est sa gravité?
La première question se résout par l'arithmétique: compter les chances sur 36 ou les combinaisons de chances sur 1 296. La seconde question est souvent trop difficile à résoudre par le simple calcul.
Dans le diagramme 6a, les blancs ont à jouer 5-3.
Le 5 est obligé. Je veux dire par là que les denx possibilités B11-B8 puis B8-B3 on B11-B6 suivi de B6-B3 aboutissent au même résultat. Alors autant commencer par B11-B6. La position sera plns claire.
Reste à jouer le 3.
Eliminons tout de suite B4-B1. Pourqnoi?

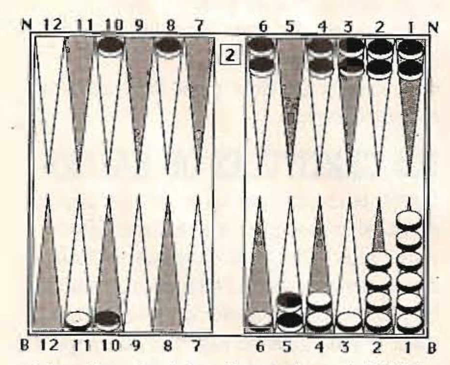
9 sur 36, plus tous les 6 "composés" complémentaires:
4-2, 2-4, 3-3, 2-2... soit 4 sur 36.
Au total, la chance de frappe est de 24 sur 36. Il reste deux antres manières de jouer le 3, toutes deux préférables: l'une parce qu'elle minimise les chances de frappe, l'autre parce qu'elle minimise les chances d'avoir deux pions sur la barre. Chacune laisse une double possibilité de frappe ("un double shot"). B11-B8 (diagramme 6c), laisse les 3 et les 1, tandis que B6-B3 (diagramme 6d) laisse les 6 et les 1.
Un "double shot" direet peut se prodnire de 20 façons (sur nn total de 36). Mais 6-3 laisse en outre 4 manières de frapper indirectement pour les Noirs:
4-2, 3-3, et 2-2, soit un total de 24 shots (les mêmes que dans la variante éliminée, mais un

important pour la snite. Enfin B11-B8 donne aux noirs trois tirages de dés qui placent immédiatement deux pions blancs snr la barre. (1-1, 1-2 et 2-1). Si les deux pions blancs sont pris, la partie bascule. Même s'il est relativement facile de faire "rentrer" au moins un de ces pions, celui-ci ne sera pas en sécurité, tant que l'antre ne pourra pas bouger. Il sera candidat à une nonvelle "frappe"...
J'arrête là l'analyse qui normalement prend en compte les chances résiduelles de sauver le dernier pion dans l'hypothèse où on choisit B6-B3, qui ne laisse qu'un pion en danger et que ce pion n'a pas été frappé au coup suivant. (Elément défavorable au choix de B6-B3.)
Ce qui emporte finalement la décision (en faveur de B6-B3) est le fait qne, si les Noirs frappent le dernier pion, ils n'ont pas une position assez



6 a. *Blanc doit jouer 5-3.*

Notre tirage nous met dans tous les cas dans une position délicate. Nous allons devoir laisser un ou deux blots à la frappe de notre adversaire. Il s'agit de minimiser le risque!



6 b. *Pour le 3 les blancs jouent B4-B1.*

B4-B1 nous laisse dans la position du diagramme 6b. Les possibilité de frappe des noirs sont les suivantes:
Tous les As:
1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-1, 3-1, 4-1, 5-1, 6-1... soit 11 chances sur 36. Tous les 6 "purs" complémentaires:
6-2, 6-3, 6-4, 6-5, 6-6, 2-6, 3-6, 4-6, 5-6... soit

6 c. *Pour le 3 les blancs jouent B11-B8.*

6 d. *Pour le 3 les blancs jouent B6-B3.*

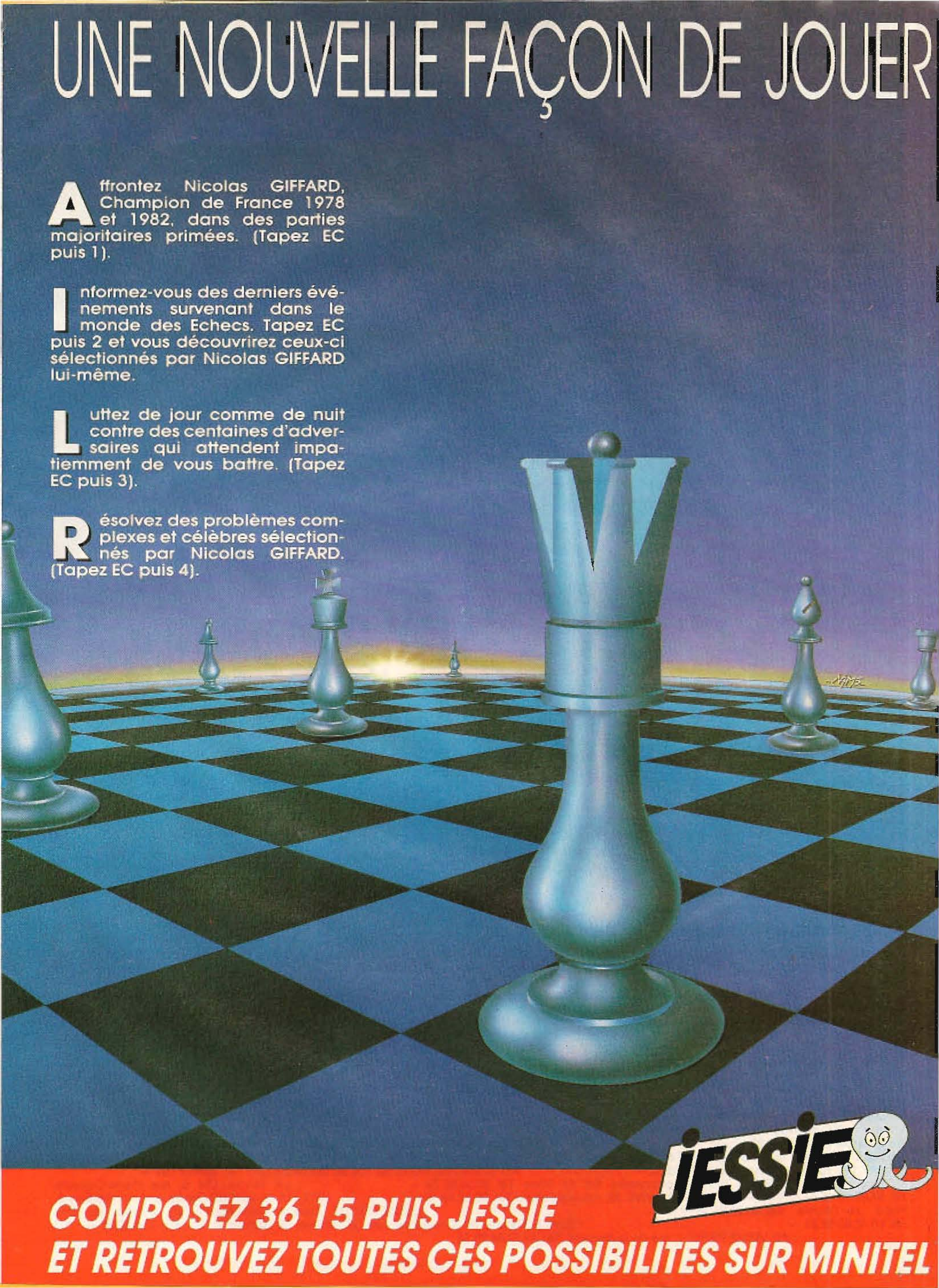
seul pion reste en danger), contre les 20 laissés par B11-B8.
Si la frappe était décisive (par exemple si le board des noirs était fermé) cela suffirait à décider du choix des blancs. Tout pion mis sur la barre serait un désastre déeidant du sort de la partie (si noir réussissait à mettre un pion blanc sur la barre avec son board fermé, il enverrait un vido imprenable). Mais les noirs n'ont qu'un board de cinq points, avec un trou au 5, et les blancs ont une avance considérable à la course. Même s'ils frappent un pion blanc, les noirs ont encore beaucoup à faire pour transformer la partie en une partie gagnante. B11-B8, en dépit des quatre possibilités de frappe en moins, laisse deux blots contre un seul avec B6-B3; ce jeu laisse en outre un board intérieur de trois portes avec deux blots vulnérables, alors que le jeu B6-B3 construit un board étanche de quatre portes, ce qui peut être

forte pour redoubler; ce qu'ils feraient sans hésiter, après nn premier gala des blancs, s'il y avait un deuxième pion à prendre.
On sent à travers cette étude que le backgammon est un jeu profond où l'on tente de maîtriser le hasard. On aura également pressenti que le cnbe n'est pas qu'une épice supplémentaire pour un plat un peu fade. Le cnbe est une véritable arme: il permet de choisir une ligne de jeu, sachant qu'au prochain tour on pourra doubler et faire sortir l'adversaire de la partie. Il importe de ne pas abandonner cette arme inconsidérement en offrant un double prématuré.
En tonte logique c'est un jeu pour mathématicien avisé et froid et, dans la réalité, en raison de la possibilité de "flamber", c'est un jeu qui rend fou. Tatez un peu de cette folie... tout en gardant la tête froide!

BIBLIOGRAPHIE

Et pour ceux qui veulent piocher la question, un livre de chacun des meilleurs auteurs... Les autres enfants de ces auteurs ne sont pas à négliger pour autant!
En français:
Benjamin Hannuna: *Le Backgammon* (Marabout).
Oswald Jacoby & John Crawford: *Le Livre du Backgammon* (Robert Laffont).
En anglais:
Joe Dwek: *Backgammon for Profit.*
Barelay Cooke: *The Cruellest Game.*
Paul Magriel: *Backgammon.*
Lewis Deyong: *Backgammon, Learning to win* (Barrie & Jenkins Limited 24 Highbury Crescent, London N5 IRX).
Jeff Ward: *The doubling Cube* (Aquarian Enterprises P.O Box 1760, San Diego California 92117, USA).
Danny Kleinman: *Double-Sixes from the bar wonderful world of Backgammon.* Kleinman-8924 Hargis Street, Los Angeles CA 90034).

Nous remercions La Librairie St Germain, l'Œuf Cube et le Baguenaudier pour le prêt de jeux.


UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER
Affrontez Nicolas GIFFARD, Champion de France 1978 et 1982, dans des parties majoritaires primées. (Tapez EC puis 1).
Informez-vous des derniers événements survenant dans le monde des Echecs. Tapez EC puis 2 et vous découvrirez ceux-ci sélectionnés par Nicolas GIFFARD lui-même.
Luttez de jour comme de nuit contre des centaines d'adversaires qui attendent impatiemment de vous battre. (Tapez EC puis 3).
Résolvez des problèmes complexes et célèbres sélectionnés par Nicolas GIFFARD. (Tapez EC puis 4).
JESSIE
COMPOSEZ 36 15 PUIS JESSIE
ET RETROUVEZ TOUTES CES POSSIBILITES SUR MINITEL

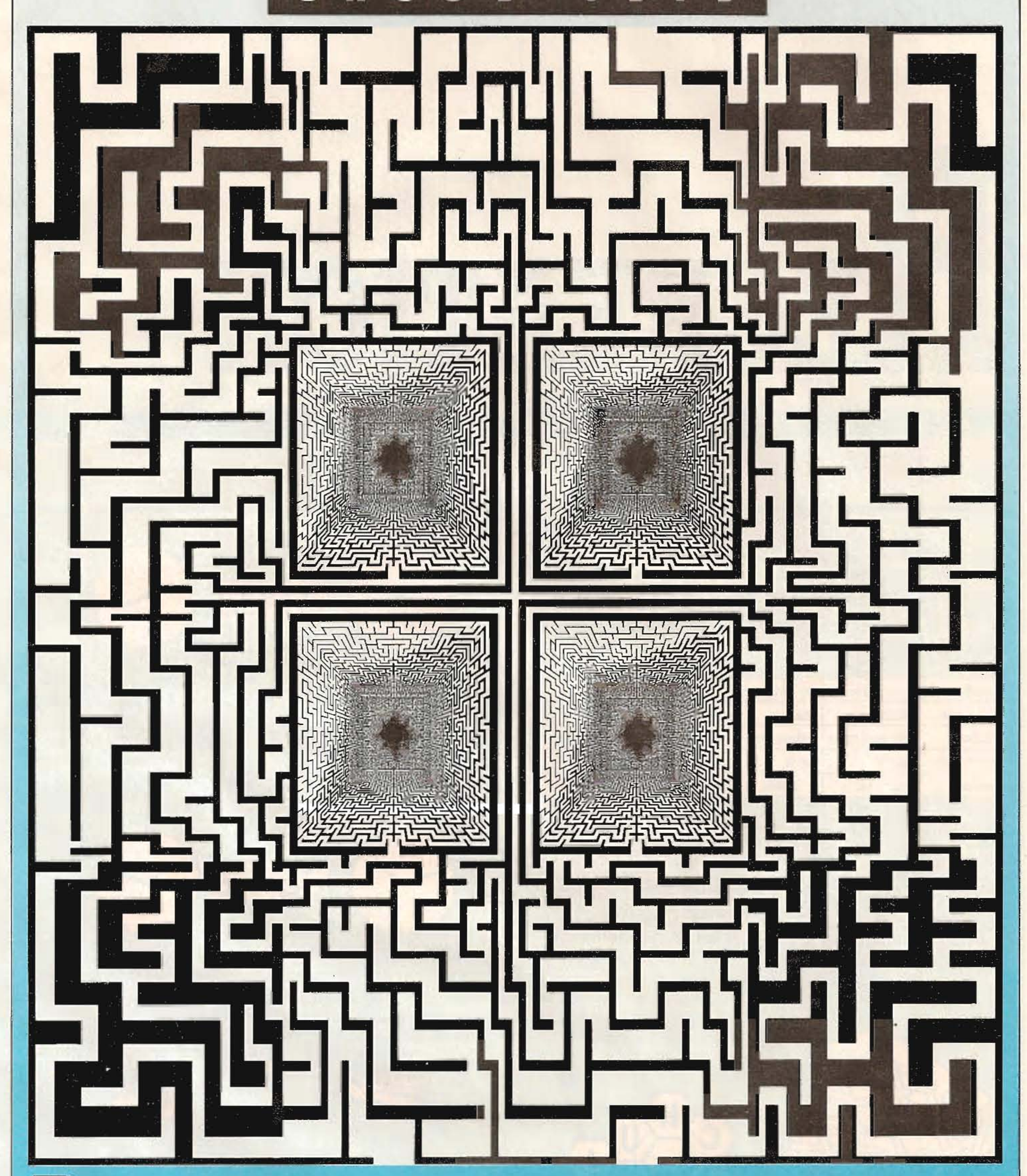
Vue intérieure d'un Relais-Boutique Jeux Descartes
(Véritable caverne d'Ali Baba) XXè Siècle

Chers enfants,
ici tout va bien! Il ne
fait pas très beau, mais nous ne
sommes pas loin d'un Relais-Boutique
Jeux-Descartes. Nous sommes allés le visiter samedi;
c'est fou tout ce qu'on y trouve. Même les nouveautés!
Papy n'en est pas revenu, lui qui en était resté aux dames
et aux petits chevaux. Depuis les journées sont
plus courtes: il a à peine le temps de vous écrire.
Voilà, nous allons vous quitter ici. (Papy me
doit une revanche), en vous embrassant
tous très fort. Papy et Mamy.
P.S. ne vous inquiétez pas, il y
aura forcément un Relais-
boutique J.D. près de
vous cet été!
A bientôt

IMPRIMÉ EN FRANCE

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06400 CANNES : LE DAMIER 18, rue du Maréchal Joffre Tél. 93.39.72.67 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 29200 BREST : L'AMUSANCE C/C Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 — 45000 ORLEANS : EURÊKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : ÉVASION : 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 — 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 — 62000 ARRAS : DREAM LAND 10, rue Beaudimont Tél. en cours — 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, Galerie Rive Gauche Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS Centre commercial Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 91000 ÉVRY : CELLULES GRISES Centre commercial Évry 2, Place de l'Agora Tél. 64.97.81.74 — 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 — 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DÉDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren Tél. (02) 734.22.55 — 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76



PROFONDEURS VIII

Bien sûr, dans le précédent numéro, vous êtes parvenu à sortir du niveau VII. Non?
Alors précipitez-vous sur la solution page 116. Mais aujourd'hui, une nouvelle surprise vous attend. Vous ne savez plus où vous êtes! En effet, le niveau VIII que vous découvrez laisse apparaître quatre dédales identiques au niveau VII. Vous ne savez pas duquel vous venez de sortir? Eh bien, c'est le seul qui vous permet de rejoindre l'une des quatre sorties du niveau VIII. Bon courage!

Solution (et suite!) dans le prochain numéro.

RECREATION

1

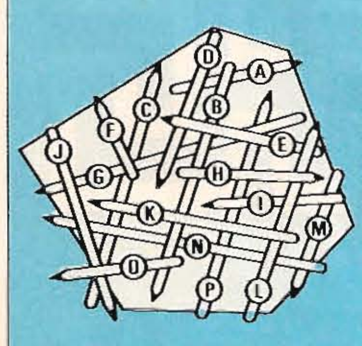
Retrouvez, dans la grille, cinq définitions de l'amour. Elles commencent toutes par "L'amour est..." et continuent par les mots situés dans une des cases de la première colonne, puis de la seconde et ainsi de suite, mais pas dans la même rangée.

L'AMOUR EST ...

l'étoffe	qui humecte	ue peut	l'imagination	et les lys
une rosée	faite	mais la	paresse	a brodé
uu feu	des paresseux	nature que	les orties	de l'occupé
une fumée	de la	de la	tenir dans	des soupirs
l'affaire	que l'on	à la fois	vapeur	la main

2

Voici, vu de dessus, un tas de crayons posés sur une table. Ils ont tous le même diamètre. Quel est le point le plus élevé de l'ensemble ?

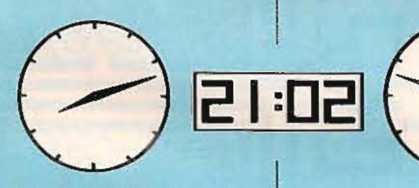


3

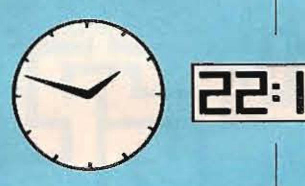
Quelles lettres faut-il placer dans les hexagones vides pour former quatre mots sur les cercles indiqués ? Les mots peuvent être inscrits dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens inverse, et commencent dans n'importe quelle case.

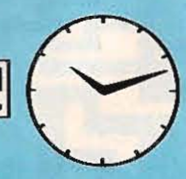


4



Voici trois horloges dont nous savons que l'une est de face, l'antre à l'envers (le haut en bas) et une troisième reflétée dans une glace (mais nous ne savons pas dans quel ordre). Lors de la première présentation, elles viennent d'être mises à l'heure. Nous retrouvons les mêmes horloges vues de la même façon, un certain temps plns tard, mais nous pouvons constater que l'une d'elles est déréglée: laquelle ? Quelle heure est-il ?





5

Madame Jessie a acheté 13 kilos des légumes ci-dessous et a dépensé 85,55 F. Combien de kilos de chaque légume a-t-elle achetés, étant donné qu'elle n'a pris que des kilos entiers ?



Carottes
6,15 F le kilo



Pommes de terre
4,30 F le kilo



Navets
7,60 F le kilo



Poireaux
9,50 F le kilo

6

Alors que vous dérobez les bijoux du Prince Sanguinaire, vous vous retrouvez enfermé dans sa chambre forte. Trouvez rapidement laquelle des trois portes il vous faut emprunter avant qu'il ne vous rejoigne et vous massacre avec ses sbires...

Trois portes : derrière l'une d'elle se trouve un lion affamé, une autre mène à des oubliettes, la dernière mène à la sortie. Heureusement, un lutin vous a précédemment donné quatre renseignements ponr vous aider. Les voici :

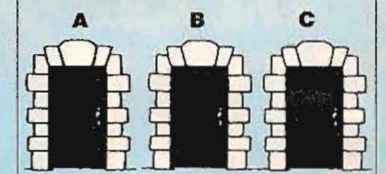
1. Si la porte A mène à la sortie, il y a un lion derrière la porte B.

2. Si c'est la porte B qui mène à la sortie, alors la porte A mène à des oubliettes.

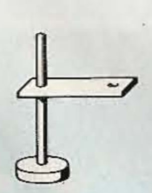
3. Si les oubliettes se trouvent derrière la porte C, le lion se tronve derrière la porte A.

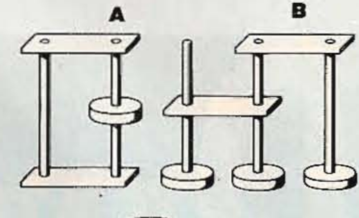
4. Si le lion est derrière la porte C, la porte B mène aux oubliettes.

Quelle porte emprunterez-vous ?



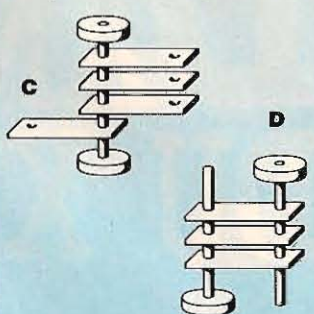
13





L'assemblage ci-dessus coûte 150 F. Les autres, ci-contre, coûtent 230 F, 350 F, 370 F et 300 F, mais pas dans cet ordre ! Evidemment, le prix d'nn même élément est toujours identique.

Retrouvez le prix de chaque assemblage.



7

Cherchez l'intrus! Qnelle est la lettre qui n'a pas sa place dans cette série?

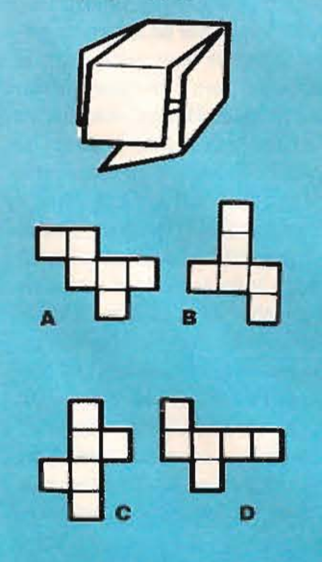
A B D J O P Q R

8

Si JAS est le troisième et OND le quatrième, quels sont les deux premiers ?

9

Une fois déplié, le cube ressemblera-t-il à A, B, C ou D ?



10

Cherchez... les intrus ! Pour chaque nom ci-dessous, tronvez une bonne raison pour que l'on puisse le considérer comme un intrus dans la liste.

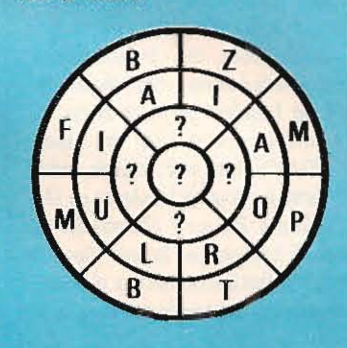
MARMOTTE
MACAREUX
RAGONDIN
MARSOUIN
MOUFLON

11

Un classique: Thomas a autant de frères que de sœurs, mais sa sœur Marguerite a denx fois plus de frères que de sœurs. Combien y a-t-il de garçons et de filles dans la famille?

12

Placez une lettre dans chaque case au centre de la cible pour former huit mots se lisant à partir de l'extérieur vers le milieu.



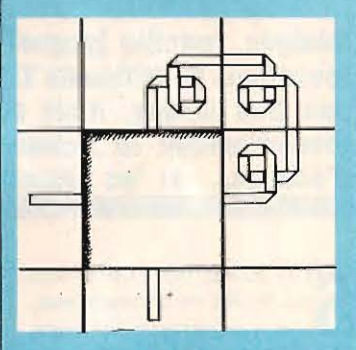
14

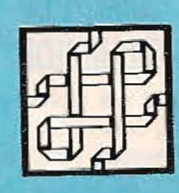
Remplaeez chaque point d'interrogation par une lettre dans chaque carré pour former un anneau de mots de quatre lettres, la dernière lettre de chaque mot devenant la première du suivant. L'anneau complété doit pouvoir se lire (en formant des mots différents) dans nn sens comme dans l'autre.

AT ? TO ? OR ? RO ? AT ? MI ?

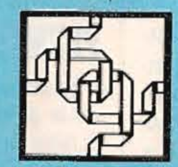
15

L'artiste a voulu que sa frise forme un ruban continu qui ne ferait pas de uœud, même si on ponvait tirer sur les deux bouts. Quelle tuile fera l'affaire et dans quelle position faut-il la placer ?





1.



2.



3.

Solutions page 117

DANS LES SALONS DU XIXe SIECLE



La grande invention du XXe siècle : le casino ! Ici, le plus célèbre, Monte-Carlo vu par Bokelmann.

Bésigue, manille jacquet et poker... la liste des inventions du milieu du XIXe siècle n'est finalement pas très longue. Mais deux grandes innovations révolutionnent le monde des jeux : les tournois d'échecs... et les casinos !

Si les années 1830-1870 ne sont pas fertiles en nouveaux jeux, elles n'en marquent pas moins l'essor des formes modernes de confrontation (tournois et championnats) et d'organisation (les fédérations nationales, puis bientôt internationales). C'est d'ailleurs l'époque où les jeux d'exercice physique deviennent des sports et s'organisent eux aussi. Quant aux loisirs de l'esprit, c'est encore une fois le roi des jeux qui va ouvrir la voie.

ECHECS : PREMIERS TOURNOIS, PREMIERS CHAMPIONS

L'impulsion donnée aux échecs au siècle précédent, uotamment par Philidor et les Français, porte ses fruits dès le début du XIXe siècle. Mais c'est surtout l'Angleterre qui va se faire désormais le héraut du noble jeu. Déjà, en 1807, la fondation du London Chess Club, iuspiré du Café de la Régence, allait rapidement donner le ton. Des confrontations par correspondance sont organisées et des rencontres régulières mises sur pied. En 1834, Alexander Mac Donnell affronte le célèbre La Bourdonnais, élève de Deschapelles, et les deux joueurs disputent jusqu'à six parties, ce qui ne s'était jamais vu. La victoire revint à La Bourbonnais. Cette « revanche de Waterloo » eut un énorme retentissement qui en fit vraisemblablement le premier « championuat » avant la lettre. Mais c'est surtout l'aboudance des publications, recueils de parties et périodiques, qui fit de Londres la plaee forte des échecs dans le courant des années 1840-1850. Face au *Palamède*, publié à Paris, les Anglais lancèrent en 1840 le *Chess Player's Chronicle*. La presse britannique fit une place de plus en plus houorable aux rubriques d'échecs, accueillant de grands esprits comme Lewis, Walker ou Staunton.

Ce dernier, justement, commence à faire parler de lui. En 1843 — il a trente-trois ans —, un match l'oppose à Paris à Pierre de Saint-Amant, le plus fort joueur du temps : le premier à gagner onze parties sera le vainqueur. Sorti victorieux de cette eonfrontation, Howard Stánnton va se trouver propulsé sur le devant de la scène. On lui doit quelques livres remarquables, tels le *Chess Player's Handbook* (1847) qui allait devenir le livre de référence des clubs anglais jusqu'à la fiu du siècle et connut de très nombreuses rééditions. Sa visiou prémonitoire des problèmes organisatiounels allait conduire aux premières fédérations nationales, mais plus encore à l'élaboration de pièces normalisées, adoptées aujourd'hui dans le moude eutier et connues sous le nom de pièces « Stauntou ».

DESCHAPELLES : DES ÉCHECS AU « WHISTE », L'ITINÉRAIRE D'UN AVENTURIER DE LA POLITIQUE

Deschapelles est aujourd'hui bien connu des joueurs de bridge pour un « coup » du jeu de la carte qui porte son nom. Mais tous les ouvrages spécialisés le disent, Deschapelles fut, avant de devenir un professeur de whist, un éminent joueur d'échecs. Ce que l'on sait moins, c'est qu'il fut aussi, et tour à tour, un combattant de l'An IV et... un dangereux révolutionnaire !
Né le 7 mars 1780, Alexandre Louis Honoré Lebreton-Deschapelles était le fils d'un officier de la Maison du roi qui avait émigré. Formé à la célèbre école de Brienne, qui devait aussi accueillir Bonaparte, il s'engage dans les armées républicaines. Il combat héroïquement à Ettlingen en 1796, où il reçoit quinze coups de sabre et perd la main droite. Cela ne l'empêche pas de traverser l'Empire et la Restauration à peu près sans encombre, vraisemblablement en s'adonnant aux échecs : en 1807, il joua une partie mémorable contre Carlier, que relata le *Gentleman's Magazine*. Sa renommée devait être grande puisque, en 1821, William Lewis et John Cochrane vinrent à Paris disputer contre lui quelques parties qui eurent les honneurs d'une publication en 1836. C'est, semble-t-il, la défaite cuisante infligée par son élève Louis de La Bourdonnais qui dut encourager Deschapelles à abandonner les échecs au profit du whist. Mais entre-temps il s'était produit un curieux événement.
Deschapelles était républicain. Ses convictions le poussèrent à préparer une insurrection qui éclata les 5 et 6 juin 1832, lors des obsèques du général Lamarque, républicain lui aussi. Rappelons qu'une révolution vient de chasser Charles X (en 1830), mais pour installer un autre roi : Louis-Philippe. C'en est trop pour ceux qui regrettent la république pure et dure d'avant 1800. N'hésitant pas à s'allier avec le diable, c'est-à-dire avec les « carlistes » légitimistes (partisans de Charles X, déchu mais toujours vivant), Deschapelles, qui fut bien le meneur de cette étrange conjuration, rêvait de prendre le pouvoir et de devenir... dictateur ! En 1848, parut d'ailleurs à titre posthume un écrit politique, *La Loi du peuple*, qui ne laissait planer aucun doute à ce sujet.
Outre l'échec (!) de l'insurrection « carlo-républicaine » de 1832, Deschapelles eut à digérer la défaite infligée par La Bourdonnais. A partir de 1836, les échecs ne semblent plus le préoccuper et il va se concentrer sur le whist, alors fort à la mode et sur lequel notre homme envisage de publier une somme monumentale. Curieusement, c'est la « IIe partie » d'un *Traité du whiste* qui paraît d'abord, en 1839 (*Traité du whiste. IIe partie. La législation*. Paris, 1839 ; réimprimé en 1840). L'ouvrage comprend en fait des chapitres épars (V, VI et des fragments des chapitres X, XIII et XV). D'emblée, Deschapelles s'y révèle grand théoricien et gardien jaloux de... la langue française. Il tient à franciser ce jeu trop anglais, impose — sans succès — un *e* final à whist et s'obstine à écrire « partenaire » au lieu de « partner ». Guère rancuniers, les Anglais traduisent aussitôt le livre, ce qui est un bel hommage rendu à son auteur (*A Treatise on the Game of Whist by Mr Deschapelles. Second Part. The Laws.* Londres, 1839). Le « Compilateur » promis ne vit jamais le jour, mais un court fragment du XIVe chapitre paraît en 1842 sous le titre *Traité du whiste. L'ingénu, ou whiste à trois.* Il s'agissait ni plus ni moins d'un whist avec un mort, ancêtre direct de notre bridge moderne.
Alexandre Louis Honoré Lebreton-Deschapelles est mort le 27 octobre 1847. Sa figure a inspiré à Balzac son roman *Le colonel Chabert.*

Créées en fait par Nathaniel Cook puis brevetées en 1849, elles reçurent de Staunton un soutien sans réserve. La rédaetion d'un petit fasciculc qui les accompagnait lui valut de s'en voir attribuer la paternité.
Howard Staunton ne pouvait en rester là et il fut aussi à l'origine des grands tournois modernes, dont le premier eut lieu à Londres en 1851 et fut remporté par l'Allemand Adolf Anderssen. Mais le principe qui consiste à opposer chaque joueur à tous les autres à tour de rôle ne devait être mis en application que lors du second tournoi international, tenu à Londres à nouveau en 1862. Désormais le pli était pris et de nombreuses rencontres de ce type furent organisées. Les pendules firent leur apparition en 1883. C'est encore l'Angleterre qui traça la voie en constituant la première fédération nationale en 1855, avec la British Chess Association, elle-même issue, avec les encouragements de Howard Staunton, de la Yorkshire Chess Assoeiation, qui avait été créée en 1841.

Si l'Allemagne n'est pas en reste (on a vu que le premier gagnant des tournois londoniens est un Allemand), les États-Unis eommencent à faire parler d'eux. Notamment avec la légendaire earrièrc de Paul Morphy, né à la Nouvelle-Orléans en 1837. A douze ans, Paul battait régulièrement, même à l'aveugle, le meilleur joueur de la ville, son oncle ! Il joue très peu jusqu'à dix-huit ans, et il faut attendre 1857 — il a alors vingt ans — pour le voir accéder soudainement au premier plan. En finale d'un tournoi regroupant les meillenrs joueurs américains, il bat le célèbre Louis Paulsen avec cinq victoires, une nulle et une seule défaite. Dès lors, son obsession n'est plus que de reneontrer Staunton pour le titre,


Galerie 27

Les pièces d'échecs « Staunton » (à droite) remplacent les pièces « Régence » (à gauche).


photo Giraudon

Les échecs poursuivent leur irrésistible ascension : ici, des joueurs vus par Daumier. (Ville de Paris, Musée du Petit Palais.)

officieux, de meilleur joueur du monde. Il s'embarque pour l'Angleterre où il bat le ehampion hongrois Löwenthal, puis Paris où il l'emporte snr Anderssen. Las, Staunton se dérobe à l'affrontement. Éeœuré, Paul Morphy rentre aux États-Unis le 11 mai 1859. Il ne jouera plus jamais aux échecs. Il a vingt-deux ans, et la carrière de celui que beaucoup considère eomme l'nn des plus grands champions de tous les temps anra duré moins de deux ans ; Paul Morphy sombre dans la folie et s'éteint en 1884.

Le premier véritable championnat du monde ne vit le jour qu'en 1886 et c'est l'Autrichien Wilhelm Steinitz qui le remporta. La compétition pour le titre était alors ouverte et chacun pouvait défier le champion dn moment. Steinitz resta toutefois invaincn jusqn'en 1894, où il fut battu par l'Allemand Emmanuel Lasker.


Bibliothèque nationale

On joue beaucoup dans les cafés, ici, « Partie de dames au café Lamblin » par Boilly. (Chantilly, Musée Condé.)

LES CARTES EN FAMILLE

Pendant que les échecs s'organisent, les jenx de cartes se multiplient. Si aujourd'hui la manille est un jeu paisible, aux nombreuses variautes, vieille concurrente déchue de la belote, et si son nom ne prête plus à confusion, il n'en allait pas de même autrefois : venu de l'espagnol, le terme aurait dû s'écrire *malille*, car c'est *malilla*, « la petite méchante » (du latin *malus*) que l'on écrivait au-delà des Pyrénées. Il s'agissait, au XVII[e] siècle, d'un terme de jeu et, plus précisément, de l'hombre déjà décrit (voir *J&S* n° 43). La *malilla* — en français la mauille — y désiguait le second atout. Mais voilà le mot adopté et il sert presque aussitôt à qualifier un tout autre jeu : la manille, au XVIII[e] siècle, est aussi le nom d'un ancêtre du hnit américain, parfois appelé comète.

Manille-comète, manille de l'hombre, il y avait de quoi s'y perdre ! D'autant plus qu'en 1776 paraît un étrange ouvrage préeisément intitulé *Le Jeu de la malille.*

Traduit de l'espagnol, le livre n'est autre qu'un exposé de notre moderne... manille. Il fandra attendre cependant plus de cinquante ans pour la voir s'acclimater en France. En effet, c'est en 1847 qu'est imprimé à Bordeaux un *Règlement du jeu de la manille* — avec un n, cette fois —, véritable confirmation d'une ascension qui ne se démentira plus. La forme décrite y est la plus simple et le dix ne s'appelle pas encore manille, ni l'as manillon...

Très vite, le jeu se répand à partir du Sud-Ouest, qui en forme incontestablement le berceau français. A la manille « muette », présentée comme ordinaire, *Le Salon des jeux* de 1875 oppose la manille parlée.

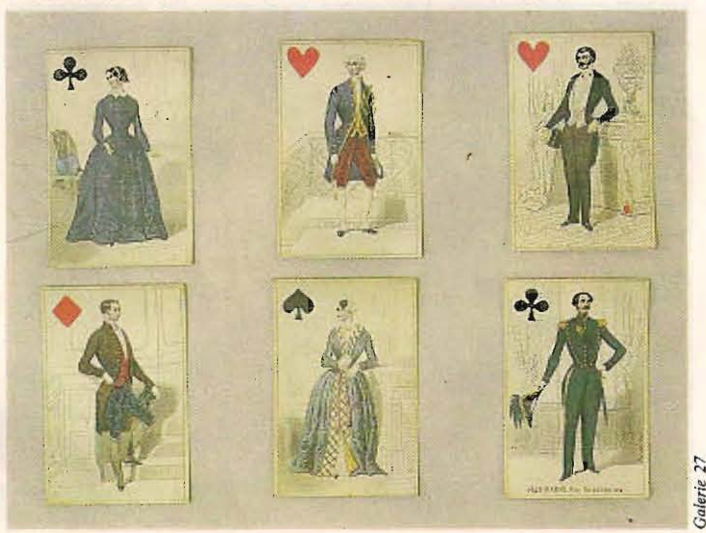
Mais la « bible » du manilleur est certainement l'œuvre de Gégé (G.G. ?), *Historique et règle du jeu de la manille,* parue à... Enghien-les-Bains en 1883. Suprême cousécration, la manille désormais parlée monte sur les planches : Courteline ne ponvait uégliger un tel jeu et son *Boubouroche* (1892 pour le roman et 1893 pour la pièce) met en seène une étonnante partie de manille. Et c'est la manille encore que eélèbrera au siècle suivant le *Marius* de Pagnol.

Mais ce rapide tonr d'horizon ne serait pas complet sans le bésigue. Pur prodnit du XIX[e] siècle, mais puisant ses racines dans les vieux jeux du mariage et de la brisque, le bésigue apparaît tout d'un coup en 1846 et s'impose dès 1850 à Paris. On le dit venir du Limousin ou du Berry et on rapproche son nom de celui d'une petite... poire *(besi)*, voire des « bésicles ». C'est un fait qu'on l'abrège parfois en bézy...

Membre éminent de la famille de la brisque (l'as et le dix y sont d'ailleurs dénommés « brisques »), le bésigue, jeu pour deux joueurs, va passionner les foules et franehir nos frontières. Orthographié *bezique* en Angleterre, il y jonit encore aujourd'hui de qnelqne popularité. On le retrouve dans les pays de langne allemande sous la forme *besik* et en Italie sous le nom — d'emprunt — de *bázzica.* Nommé *pinochle* outre-Atlantique, il fut nn des jeux préférés des aetenrs de cinéma dans les années trente. Il est ici des joueurs reconvertis qui le regrettent beaucoup... trente. Il est ici des joueurs reeonvertis qui le regrettent beancoup...

Autre grande découverte de notre XIX[e] siècle : le poker. Celui-ci apparaît aux États-Unis, en particnlier sur les bateaux à aubes, célèbres repaires de joueurs professionnels. C'est grâce au témoignage, publié en 1844, d'un aeteur anglais venu visiter l'Amérique que l'on connaît les premières étapes du poker. On y utilisait vingt cartcs (les as, les têtes et les dix), le carré d'as restant la eombinaisou la plus forte. C'est, bien sûr, un jeu d'argent des plus hasardeux, même si le bluff, ce coup de génie du poker moderne, ne semble pas encore acquis. Reste qu'on n'explique toujours pas l'origine du jeu : construit à partir du *brag* (un jeu anglais, connu depuis le XVII[e] siècle et qui ressemble un peu au poker), comme le prétend notre aeteur, issu de la prime fort à la mode au

Toujours les cartes ! Celles-ci furent éditées en 1848 par la revue Le Caméléon et offertes comme gravures de mode. (Collection de l'auteur.)


Galerie 27

XVI[e] siècle (voir *J&S* n° 42), mais où quatre cartes seulement sont données à chacun, ou affilié au *poch,* un jeu allemand fort ancien mais aux règles assez différentes, même si son nom a la même étymologie que l'anglais *poke* (« frapper de petits coups »), on se perd en conjectures sur les ancêtres possibles du poker tant ils sout nombreux et plausibles. Ou ne peut uier, eu tout cas, le succès spectaculaire qu'il connaît depuis sou émergence sur les bords du Mississippi. Et son expansion fut extrêmemeut rapide : le poker est meutionné en France dès 1855 et 1858 !

Le jacquet

Ah ! le jacquet. Qui ne s'en souvient... C'est même souvent le seul connu des jeux de la famille du trictrac, et devant un tablier de backgammon, encore nombreux sont ceux qui s'écrient : « Mais c'est un jacquet ! » Le jacquet, à vrai dire, a peu à voir avec le backgammon, si ce n'est qu'il partage avec lui le même matériel. Rien à voir uou plus avec le glorieux trictrac, dont nous vous dévoilions les raffinements dans un précédent épisode (voir *J&S*, n° 43). Curieusement, le jacquet n'apparaît guère avant le début du XIX[e] siècle et son origine reste mystérieuse. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il paraît limité aux pays latins ; le *chaquete* espagnol, le *giacchetto* italien sont frères du jacquet français. Et celui-ci n'apparaît gnère dans nos manuels avant 1828.

Le succès du jen se comprend aisément : simple et rapide, il permettait de ne pas jeter au feu les vieux tabliers de trictrac que l'esprit du temps entachait d'nn douloureux parfum d'Ancien Régime. Pourtant, comme au trictrac, on démarre ici avec toutes ses dames sur la première flèche — et non, comme au backgammon, en les étalant ici et là. Mais avant d'« abattre du bois », il faut faire faire un parcours complet à un premier pion, appelé « courrier » on « postillon ». Ce n'est qu'une fois ce tour de piste accompli que l'on pourra jouer les quatorze dames restantes. Le but reste le même : être le premier à amener tous ses pions de l'autre côté, sans être gêné par son adversaire. Jeu typique du siècle passé, le jacquet laisse un souvenir encore vivant dans l'esprit des plus anciens.



On ne joue pas que dans les salons ! les enfants du peuple jouent dans la rue à ce « jeu de cartes » (1856) de Léon Frédéric. (Musée du Louvre.)

L'irrésistible ascension des casinos

Le jeu d'argent a toujours existé. En Europe, l'Eglise l'a combattn vigoureusement, mais en vain : aussitôt brûlés, trictracs, cartes et dés refleurissaient. Au Grand Siècle, Louis XIV n'hésitait pas à condamner des jeux auxquels il s'adonnait, et la Régence alla tout de même jusqu'à autoriser quelques maisons de jeux, notamment les fameux hôtels de Gêvres et de Soissons, qui constituent, en quelque sorte, l'archétype des casinos modernes par leur importance, le nombre et la nouveauté des jeux offerts (voir *J&S* n° 44). Si la Révolution se montra plus tolérante en la matière, il revenait à l'Empire de légiférer ici comme dans tant d'autres domaines. Cc fut la répression pure et simple : interdits, voilà ce que les jeux d'argent deviennent au regard du Code civil. Mais il y avait une astuce : en 1806, une législation spéciale avait réglementé la situation des villcs d'eaux ainsi que celle de Paris, leur permettant d'échapper aux rigueurs de la loi. Les « cercles de casinos » des villes thermales étaient nés : ils y sont toujours. Spa, en Belgique, avait déjà attiré une clientèle de thermalistes qui mettait à profit son oisiveté pour joucr. Vichy et Deauville vont profiter de cette législation tolérante et bénéfique. Monte-Carlo, pour sa part, bénéficie de l'indépendance de la principauté qui va trouver là une puissante source de revenus. Baden-Baden, quoiquc de l'autre côté du Rhiu, ue va pas mauquer d'imiter l'exemple français.

Très rapidemeut des jeux spéciaux vont s'installer dans ces établissements. Leurs principes ? Laisser une part assez grande au hasard, tout en faisant croire au joueur qu'avec un peu de réflexiou il peut gaguer... On remarquera que le poker u'a pas droit de cité dans les casinos et qu'on lui préfère le baccarat ou le chemin de fer, qui nous ramènent aux formes les plus élémeutaires, même si ces jeux-là sont de création récente. On ne s'étonnera pas de retrouver quelques grands classiques à peine modifiés : le trente-et-quarante, jeu de cartes venu d'Italie dès le XVII[e] siècle, le *faro* des tables américaines, qui n'est autre que notre pharaon, successeur de la bassetre (voir *J&S* n° 44), et le crabs (ou kraps), apparu au XVIII[e] siècle et descendant direct d'un jeu de dés médiéval, le *hasard.* La roulette, bien sûr, fait partie de cet arsenal.

Les gonvernements avaient enfin compris que, faute de pouvoir intcrdire le jeu d'argent, il suffisait de le réglementer — et, au passage, d'en tirer quelque profit. Mais pour cela, il fallait que les esprits soient mûrs. La déclérícalisation encouragée par la Révolution avait permis un tel changemcnt. Et ce qui vaut pour la France, vaut alors pour toute l'Europe : les conquêtes napoléoniennes et leurs séquelles se sont chargées dc bousculcr ici et là ce qu'il y avait encore de féodal. En se banalisant, le jeu voyait ses formes se multiplier : en famille, il prenait une allure sage et conventionnelle. Les échecs — jeu « sérieux » —, le whist et le skat en sont les exemples. Quant au jeu d'argent, désormais reconnu, il ne restait plus qu'à le parquer, à l'enfermer dans des sortes de réserves. Ce sont les casinos.

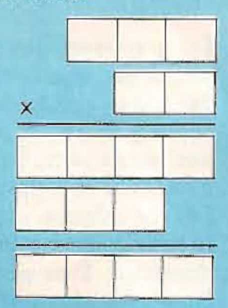
POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Bonnes analyses de l'essor des échecs au XIX[e] s. dans Richard Eales, *Chess. The History of a Game,* Londres : Batsford, 1985, déjà vanté dans un précédent article. Mais les aventures de Deschapelles doivent beaucoup aux recherches de Pierre Baudrier, en partie publiée dans la *Revue des Echecs* et dans *Europe-Echecs.*
On espère voir un jour paraître une véritable étude historique sur les casinos.

LE P'TIT COIN AUX NOMBRES

SOMMES MULTIPLES

Les chiffres de cette multiplication sont disposés en quatre colonnes. Si l'on effectue la somme des chiffres dans chaque colonne, on s'aperçoit que les sommes des deuxième, troisième et quatrième colonnes à partir de la gauche sont respectivement le double, le triple et le quadruple de celle de la colonne de gauche. Sachant qu'aucun nombre ne commence par zéro. Retrouvez l'opération initiale.





IMMATRICULATION

Quatorze automobiles sont arrêtées en file au feu rouge. Je remarque qu'elles portent toutes un numéro d'immatriculation différent et inférieur à 1500. Mais aussi, chose étonnante, que le numéro de chaque voiture est égal à la somme des cubes des chiffres du numéro de la voiture qui la précède.
Quel est le numéro de la ciuquième voiture?



NOMBRES ASTRONOMIQUES

Non, il ne s'agit pas ici de nombres gigantesques. Mais tout simplement d'un petit cryptarithme pour vous mettre dans le bain... de soleil, bien sûr! Retrouvez l'opération qui se cache ici.



Comme vous le savez, dans un cryptarithme, chaque lettre remplace toujours le même chiffre. Réciproquement, un même chiffre est toujours remplacé par la même lettre. Enfin, aucun nombre ne commence par zéro.



DIVISIBILITE

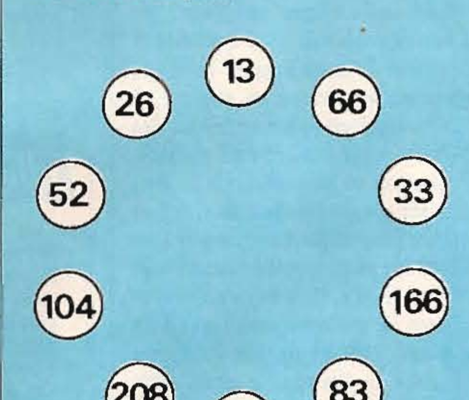
Encore un cryptarithme. Mais ici, les nombres codés n'entrent pas dans une opération. Ils vérifient juste cette phrase:

"DEUX divise HUIT et DOUZE".

Ce qu'il faut trouver? La valeur de DIX.

LA RONDE

Chacun de ces dix jetons disposés en cercle comporte un nombre entier. Si ce nombre est pair, le suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, est égal à sa moitié. S'il est impair, le suivant est égal à ce nombre multiplié par 5, plus 1.
Trouvez uue autre solution à ce problème, également avec dix jetons.



ESPECE RARE

Il s'agit de trouver des nombres répondant aux conditions suivantes:

- un tel nombre est formé de chiffres tous différents
- ces chiffres sont écrits, de gauche à droite, dans leur ordre croissant (comme 14, 379, 134689...)
- il est divisible par 11.

Trouvez tous ces nombres! Rassurez-vous... il n'y en a pas beaucoup.





GEOGRAPHIE

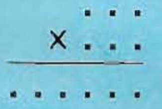
Mon premier est un chef-lieu de département.
Mon deuxième est un chef-lieu de département.
Mon troisième est un chef-lieu d'arrondissement.
Mon quatrième est un chef-lieu de canton.
Mon tout est un chef-lieu d'arrondissement.

Trouvez-le!

NB: on nous pardonnera une (toute) petite approximation phonétique.

PRODUIT DES INVERSES

Il y a deux manières de résoudre ce magnifique problème. La première, par essais successifs, est bien entendu indigne des lecteurs de *J&S*. Nous n'osons envisager que certains aient pensé à se servir d'une calculatrice!
En revanche, nous sommes certains que vous chercherez à parvenir à la solution par le raisonnement!
Ici, le multiplicateur et le multiplicande comportent les mêmes chiffres, mais écrits dans l'ordre inverse.
Quant au résultat du produit il est formé de deux tranches identiques de trois chiffres (de la forme A B C A B C).
Sachant qu'aucun nombre ne commence par zéro, retrouvez l'opération d'origine.



PRODUITS ANAGRAMMIQUES

A B × C D E = E D C A B
A B C × D E = E A D B C

Trouvez les seules valeurs possibles, toutes différentes et non nulles, des lettres A, B, C, D et E pour que ces deux opérations soient exactes.

CARRE PALINDROMIQUE

$(. \; . \; .)^2 = . \; . \; . \; . \; . \; .$

Tout ce qu'on sait ici, c'est qu'il s'agit de trouver un carré formé de six chiffres, palindromique, c'est-à-dire qu'il se lit de la même manière de droite à gauche et de gauche à droite. Comme toujours, aucun nombre ne commence par zéro. Il n'y a bien sûr qu'une solution. Trouvez-la!

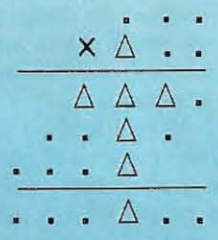
A L'ENDROIT, A L'ENVERS

Cette égalité est vraiment remarquable!
Elle est vraie à l'endroit... et à l'envers. Retournez la page pour vérifier! Mieux. Vous pouvez permuter deux chiffres dans la partie supérieure puis deux chiffres dans la partie inférieure pour obtenir une nouvelle égalité, également exacte à l'endroit comme à l'envers!
Trouvez cette nouvelle égalité.

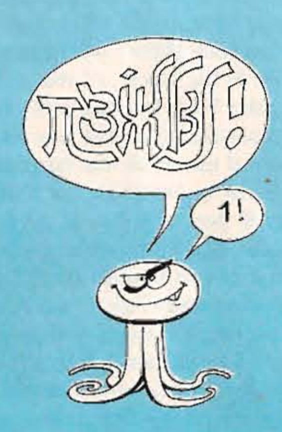
601
×
12
=
6502
+
691
+
19

OPERATION SECRETE

Dans cette opération, un chiffre a été remplacé par un triangle. Et tous les autres par un point.



Aucun nombre, bien sûr, ne commence par zéro.
Retrouvez la multiplication d'origine.



Solutions dans le prochain numéro

CREER VOTRE CLUB, POURQUOI PAS ?

JEUX & JOUEURS

Si vous n'êtes pas prêt à y consacrer toute votre énergie, pensez à autre chose. Mais si vous êtes vraiment très motivé, osez vous lancer dans l'aventure... Après avoir lu quelques conseils qui devraient vous éviter de vivre la douloureuse histoire de Joe Strat...

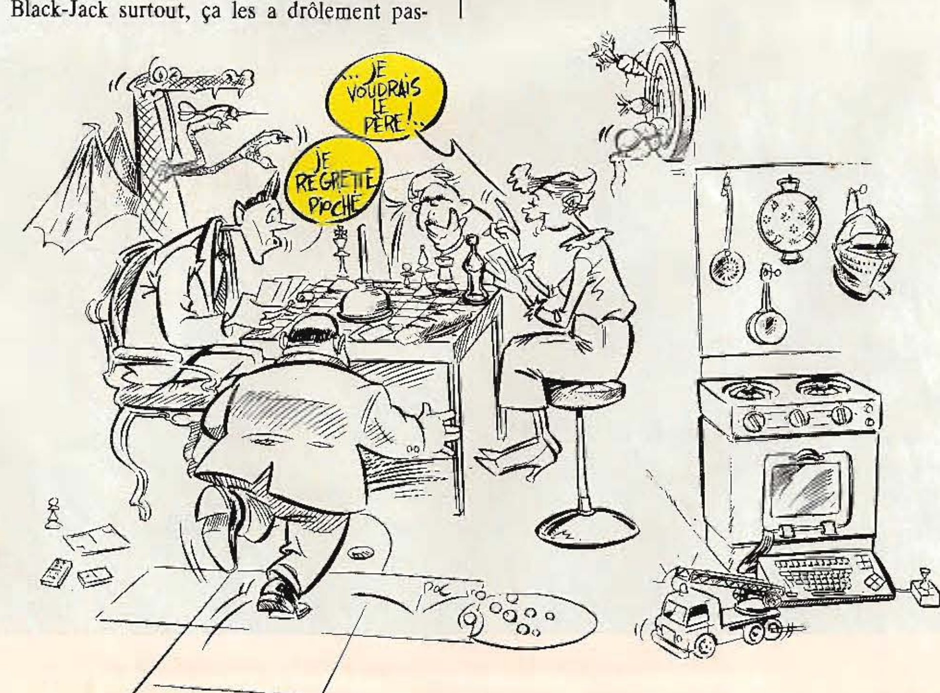
... Bon alors voilà ! Il était une fois, un club (mais comment je vous raconte ça, moi ? !) Bref, l'histoire d'un club, « Les Joueurs en Folie » (c'est un joli nom, hein !) et de son président fondateur (là c'est moi, Joe Strat). Les jeux, qu'est-ce que vous voulez, ça a toujours été ma passion : déjà tout petit, quand Maman... (mais qu'est-ce que je raconte-là ? !)

Où j'en étais ? Ah oui ! un club ! Ça, c'était une idée que j'avais derrière la tête depuis longtemps ; et puis, que voulez-vous, quand j'ai vu Bernard Tapie racheter l'OM, je me suis dit pourquoi pas moi ? ! Et en route pour l'aventure ! « Les Joueurs en Folie », on allait en entendre parler !

Et on en a entendu parler... Les voisins surtout ! Faut vous dire que question local, j'avais réussi à dégoter un grand studio (35 m²) dans un vieil immeuble ; une belle affaire : 4 000 francs par mois ! Ca c'est du Joe Strat et, s'il vous plaît,... charges comprises !!! Vu le monde qu'il y avait, ça tournait plutôt bien ! Mais c'est avec les voisins que ça a mal tourné. Ils sont marrants les voisins ! Je trouve ça formidable moi d'arriver à faire jouer 42 personnes dans 35 m² et ce, toutes les nuits jusqu'à 5 heures du matiu.

Mais au fait, je ne vous ai même pas dit à quoi on jouait aux « Joueurs eu Folie » : aux Echecs, au Bridge, aux dés, à Donjons & Dragons et au Black-Jack ! Ca c'est du multi-jeux ! Et toc ! (Ça, c'est du Joe Strat !) Remarquez que j'ai bien dit « à quoi on jouait ». Oui... hum... parce que les premiers temps, c'est sûr on était 42. Dans l'allégresse, je n'avais même pas euvisagé le problème des cotisations ; puis, quand il a fallu payer, ils n'étaient plus que 20 ! Bon, voyons, voyons, que je me suis dit : 4 000 franes de loyer, 4 000 francs pour moi (ben quoi ! il faut bien que je vive moi aussi et avec 4 000 francs... c'est que j'ai tout laissé tomber pour monter « Les Joueurs en Folie » moi !) ça fait, ça fait... heu... 400 francs par joueur et par mois. Mais curieusement ça c'est très vite gâté. Les voisins, toujours les voisins. Ils nous ont envoyé du monde, du genre « monde à képis », pas vraiment pour adhérer, si vous voyez ce que je veux dire... On a bieu essayé de leur offrir un verre (faut vous dire qu'on avait bien fait les choses au club : un coin bar avec whisky, vodka, gin, etc.), mais ça n'a pas marché. Du coup ils se sont intéressés aux jeux qu'on pratiquait : le Black-Jack surtout, ça les a drôlement passionnés ; même qu'ils ont téléphoné à des collègues à eux... des spécialistes des jeux. (Vous avez noté ? on avait aussi le téléphone ; c'est si pratique... mais un peu cher : 3 000 francs la dernière facture ! Tiens, au fait, je ne l'ai toujours pas payée celle-là !)

C'est à ce moment que je me suis dit que j'allais commencer à avoir vraiment des problèmes. Car côté « Joueurs en Folie », ils n'étaient plus que 5 ! (1 d'Echecs, 2 de Donjons & Dragons et 2 de Bridge). De plus, toujours selon mes calculs (comptabilité oblige, la gestion, ça me connaît), ça faisait une cotisation de 1 600 francs par mois. Et les képis ludophiles qui me demandent mes « statues »... ? C'est pas un musée ici que je leur ai dit ! C'est uu club ! Enfiu... c'était ! Parce que quand TF1 a refusé en même temps de faire une émission sur « Les Joueurs en Folie » et de parrainer leur « championnat du monde de Yam's (quand je pense que je ne demandais que 100 000 francs !)... eh bien, là, j'ai décidé de tout laisser tomber ! Pauvre France, décidément, y a vraiment pas de place ici pour les « entrepreneurs » !



LA LOI, C'EST LA LOI... MEME « CELLE » DE 1901

Rien ne vous oblige à doter votre club d'une structure légale... Nous ne pouvons pourtant que vons le conseiller. Cela facilitera toujours vos contacts extérieurs. Ce sera même indispensable si vous vous adressez aux administrations (demande de subvention, d'octroi de locaux, d'autorisation de manifestation publique...). Le plus simple est de créer une « association à but non lucratif régie par la loi de juillet 1901 ».

Créer une « association 1901 » ? Rien de plus facile ! Trois personnes suffisent ! Trois personnes, des statuts et des formalités de déclaration. Mais n'allez pas vous imaginer des démarches à n'en plus finir. Voici quelques points à connaître avant de fonder votre « 1901 ».



L'association :
Une association régie par la loi de juillet 1901 doit être gérée par un conseil d'administration dont les membres sont bénévoles (en tant que membres du conseil d'administration). N'importe qui peut constituer nne association, à conditiou d'être français, majeur et juridiquement capable.
L'exécutif d'une association est assuré par le bureau dont les membres font partie du conseil d'administratiou. La composition du bureau est prévue par les statuts. Le bureau comprend au moins trois membres : un président, un secrétaire et un trésorier.
Les dirigeants d'une association ne sont pas responsables civilement des fautes commises au nom de l'association. A l'inverse, la responsabilité pénale peut être retenue en cas de faute ou d'imprudence. De même, ils ne peuvent être saisis sur leurs biens personnels.
Les associations régies par la loi 1901 peuvent employer du personnel salarié et doivent dans ce cas se conformer aux législations communes à tous les employeurs.

Les statuts :
C'est uue convention par laquelle plusieurs personnes mettent en commun d'une manière permanente leurs connaissances et leurs activités dans un autre but que celui de partager des bénéfices.
Une association régie par la loi de juillet 1901 est donc une association à but non lucratif.
Il existe des statuts types dont l'association peut s'inspirer. Une brochure intitulée *Association Régime général,* établie par les soins du ministère de l'Intérieur, présente le statut juridique général et propose notamment des modèles de statuts. Elle est en vente au prix de 16 francs à la Direction des Journaux Officiels, 26, rue Desaix - 75727 PARIS CEDEX 15 - (Brochure n° 1968).
Quelques remarques : le but poursuivi par l'association doit être clairement défini ; le siège social ne doit pas être l'adresse personnelle de l'un des membres (ce qui pourrait conduire à des difficultés ultérieures) ; les statuts peuvent contenir toutes les clauses souhaitées par les adhérents (les seules obligations étant de préciser le but de l'association, les moyens pour y parvenir, les catégories de membres, les ressources et les élections des administrateurs et des membres du bureau).
N'oubliez pas que vos statuts doivent être le plus concis possible. Nous vous recommandons vivement d'inclure dans ces statuts un certain nombre de dispositions (règlement intérieur, procédure spéciale, etc.) préservant le dynamisme de votre association.

Formalités de déclaration :
Les statuts adoptés sont à déposer dans un délai de trois mois, en double exemplaire, à la sous-préfecture du lieu où l'association a fixé son siège social (ou à la préfecture lorsque le chef-lieu d'arrondissement se confond avec celui du département), sur simple papier libre, en y joignant les noms, prénoms, dates et lieux de naissance, professions et adresses de tous les membres du bureau, datés et signés. Ils devront être certifiés conformes par deux au moins des fondateurs ou des administrateurs.
Pour Paris, la déclaration est faite à la Préfecture de Police.

ADRESSEZ-VOUS A LA FEDE !

Créer un club c'est bien. Mais à quoi ça sert s'il doit rester replié sur lui-même ?
Selon le type d'activités que vous souhaitez développer au sein de votre club, l'aspect compétitif et sportif vous attirera peut-être. Ce sera en tout cas une manière de dynamiser votre association en l'ouvrant sur l'extérieur (rencontres avec d'autres clubs) et de faire venir à elle de nouveaux adhérents (« les joueurs attirent les joueurs »).
C'est ici qu'intervient votre démarche vers les fédérations. Que pouvez-vous en attendre ?
Le petit tour d'horizon que nous avons effectué vous donnera déjà une petite idée. Si toutes les fédérations affichent une volonté commune de « parrainer » votre club, on s'aperçoit que le baptême en question, lui, ne se passera pas partout de la même façon.

CONTACTS

- Fédération Française des Echecs : 4, rue Xavier-Marmier 25000 Besançon tél. : 81-51-01-26
- Ligue d'Ile de France des Echecs : 33-37, quai de Grenelle 75015 Paris tél. : (1) 45-78-98-43
- Fédération Française de Tarot : 4, cours de Verdun 69002 Lyon.
- Fédération Française de Scrabble : 96, boulevard Péreire 75017 Paris tél. : (1) 43-80-40-36.
- Fédération Française de Dames : B.P 113 33041 Bordeaux Cedex tél. : 56-29-08-46.
- Fédération Française de Bridge et Fédération Française de Belote : 73, avenue Charles-De-Gaulle 92200 Neuilly-sur-Seine tél. : (1) 47-38-24-40.
- Comité des Cercles de Bridge de Paris tél. : (1) 45-01-96-39.
- Fédération Française d'Othello : 33, rue de la Butte-aux-Cailles 75013 Paris tél. : (1) 45-81-59.80.
- Fédération Française de Go : BP 95 75262 Paris Cedex 06.
- Fédération Française de Jarnac : BP 27 Orly Principal tél. : (1) 45-60-00-32.
- CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit) : 5, rue Royale 75008 Paris tél. : (1) 47-42-50-88.

Dernier détail : les cotisations que demandent les fédérations s'entendent soit par club, soit par membre du club. Alors à vos calculs, car cela peut être déterminant pour fixer le prix de la cotisation que vous, vous demanderez pour adhérer à votre club.

• **Tarot :** Sur votre simple demande, on vous envoie un petit dossier qui vous dit tout sur la création d'un club de Tarot. Tous les stades sont explicités, de la déclaration en association 1901 à l'intégration au système de compétitions propres à la FFT. Celle-ci peut même vous « fournir » un animateur fédéral et un arbitre. Dernier détail : il en coûtera au club 300 francs pour la saison.

• **Scrabble :** une Fédération très dynamique, qui vous envoie, elle-aussi, un dossier d'informations très complet, mais qui, très curieusement, vous conseille dans un premier temps de voir si vous ne pouvez pas vous « affilier » au club de Scrabble le plus proche de chez vous ! (Nous, on dirait plutôt « adhérer » qu'« affilier » !) On ne vous encourage que par la suite à créer votre propre club « si par malheur vous vivez dans l'un des déserts du Scrabble français » ! Le mon-



tant de l'affiliation est de 100 francs par membre pour l'année.

• **Échecs :** La Fédération Frauçaise d'Echecs, elle, se réjouira à l'idée qu'nn nonvean cercle (ici on ne dit pas club mais cercle) soit appelé à voir le jonr.
Cinq joueurs suffisent pour être reeonnus comme formant un cercle (et comme une associatiou de type 1901 stipule trois personues, il ne vous reste plus qu'à en trouver deux autres !). Le coût de l'affiliation est de 150 franes pour un adulte et de 20 à 70 francs pour un enfant, selon la catégorie d'âge. Cette affiliatiou vous permettra nou seulement de participer à toutes les compétitions par équipes mais aussi individuelles.
Si vous vous posez encore d'autres questions, une brochure appelée *Livret de la Ligue* est en vente à la Ligue d'Ile de France des Echecs pour 21 francs (35 francs par courrier).

• **Bridge :** Ici, on n'improvise pas ! Le futur fondateur d'un cercle de bridge doit obligatoirement être un joueur classé (au minimum Troisième Série Pique), et doit effectuer un stage de monitorat afin d'obtenir le statut d'euseignant de bridge. De plus il en coûtera 320 francs par an et par personne pour avoir l'estampille FFB. (Inutile de vous préciser que ces stages de monitorat sont loin d'être gratuits !)

• **Belote :** La Fédération Française de Belote tient à votre disposition un très instructif petit dossier sur les règles d'or de la création d'un club de Belote et son affiliation à la FFB. Pour bénéficier de toutes les structures fédérales, il vous en coûtera 300 francs pour le elub et pour l'année.

• **Dames, Go :** Si nous associons ces deux Fédérations, c'est qu'elles présentent les mêmes caractéristiques de fonctionnement. En pleine expansion toutes deux (ou essor, ou mutation, ou renouvellement, comme vous voudrez !), elles ne bénéficient pas de structurcs fédérales bien implantées. Les compétitions de clubs y sont moins rodées que dans les autres fédérations.



Mais, que vous soyez joueur de Dames ou joueur de Go, ne vous découragez pas pour autant, le côté « artisanal » (ct ce n'est pas péjoratif) de ces fédérations vous garantira sans aucun doute une écoute attentive à votre démarche de création d'un club ! N'hésitez pas à les contacter ou à contacter la CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit), organisme auquel ces deux fédérations sont elles-mêmes affiliées.
Les fédérations plus petites, parce que plus récentes et donc moins bien structurées, n'en sont pas moins disponibles et attentives à toute création de club. La Fédération d'Othello existe depuis seulement trois ans et ne compte que deux ceuts membres. Il vous en coûtera 85 francs par an et ponr le club ponr bénéficier de jeux, de parties à analyser et de bons... conseils !

La Fédération de Jarnae, quant à elle, a été créée il y a deux ans par notre collaborateur Benjamin Hannuna. Elle prête des jeux, des dictionnaires et pratique, elle aussi, le parraiuage et l'assistanat. Il u'existe pour l'instant qu'une dizaine de clubs en France. Peut-être serez-vous celui ou celle qui rallongera un peu la liste ?
Maintenant si c'est la création d'un club de jeu de rôle ou de simulatiou qui vous intéresse, vous risquez d'être un peu déçu ! Un seul conseil : faites preuve d'imagination et de débrouillardise ! Ici, les clubs sont voués à eux-mêmes. En 1984 la dernière tentative pour créer un mouvement centralisateur, une Ligue inter-clubs a échoué. A l'initiative du club « Fer de Lanee » et de son présideut animateur Jérôme Bobbhot, le besoin de regrouper et de coordonner les expériences existantes s'était fait sentir. Mais, au bout de quelque temps, cette « fédération » périclita. Exit la Ligue. « *Il ne se passait rien* », selon les mots de son président.
Peut-être un peu trop d'individualisme et nn certain manque de réalisme chez les « simulateurs » ?

La FSGT

La Fédération Sportive et Gymnique du Travail (FSGT) est trop souvent associée dans les esprits exclusivement au « monde du travail ». (Il faut dire que sa dénomination même y est pour quelque chose !) Pourtant, il faut savoir que la FSGT accueille dans ses rangs des clubs de quartier, d'arrondissement, des associations « civiles » type 1901, au même titre que des clubs d'entreprise.
Si les disciplines sportives traditionnelles sont les plus représentées en son scin, la FSGT s'est cependant ouverte aux sports de l'esprit (Bridge, Scrabble) et plus particulièrement aux Echecs, proposant aux amateurs du noble jeu tout un réseau très structuré de compétitions et d'animations.
Fer de lance des Echecs « made in FSGT », la CELIF (Commission des Echecs de la Ligue d'Ile de France) regroupe plus d'une trentaine de cercles sur Paris et ses six départements limitrophes.
Comment faire ?
Vous avez créé votre association 1901. (Avec tous les précieux renseignements que nous vous avons donnés,il n'y a plus aucun problème !) Contactez la CELIF (si vous êtes en région parisienne) ou le siège national de la FSGT pour connaître le lien de votre comité départemental (il en y soixante-dix répartis sur tout le territoire).
Sachez qu'il en coûtera 620 francs par an à votre club pour bénéficier de l'estampille FSGT (informations, revue mensuelle, bulletins, inscriptions en compétitions, aide logistique, etc.). Une licence individuelle FSGT vous sera également demandée par membre adhérent ; son coût : 105 francs. Elle vous permettra non seulement de participer à toutes les compétitions par équipes ou iudividuelles d'Echecs (tonrnois et championnnats), mais aussi, faisant alors office de carte omnisports, de bénéficier des installations sportives (stades, salles omnisports, piscines, cours de tennis, etc.) et, pourquoi pas, de pratiquer activement ou pour le plaisir d'autres sports au sein de la FSGT.
Enfin, saehez que si vous n'êtes ni joueur d'Echecs ni bridgeur ni scrabbleur, la FSGT loin de vous décourager est toute prête à accueillir dans son giron d'autres « sports de l'esprit ».

CONTACTS FSGT

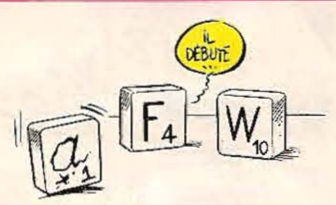
Siège national : 14-16, rue Scandicci 93500 Pantin. tél. : (1) 48-43-61-31.
FSGT, comité de Paris : 41, rue de Flandre 75019 Paris. tél : (1) 42-08-18-49. (futur : (1) 40-35-18-49).
CELIF (Commission des Echecs de la Ligue d'Ile-de-France) :
Claude Colin : Villa des Fleurs. Route de Conflans 94220 Herblay tél : (1) 49-78-99-71.
Frédéric Roy : 7, avenue de la Commune de Paris 94400 Vitry tél : (1) 46-81-97-99.

Une passion ? oui ! un métier ?... hum ?

Passion Loisir Multi-jeux ? Le PLM-Paris.
Créé en 1973 par Emmanuel Jeannin-Naltet, le club PLM, après de multiples pérégrinations, s'est installé dans le 15e arrondissement de Paris, rue Lecourbe. Sur deux étages, les joueurs de Scrabble, de Bridge et de Tarot se retrouvent dans des petites salles bourdonnantes d'activité. Le fameux cercle d'Echecs « Chess Max Center » a même trouvé refuge dans ces locaux.
Nous avons rencontré Patrick Bauche, responsable du PLM-Paris. Ancien directeur commercial d'unc agence de voyages, puis rédacteur en chef de la revue *Le Bridgeur*, il a créé une société qui organise des voyages et des week-ends axés sur... les jeux !
J&S : Comment gère-t-on un club multi-jeux ?
Patriek Bauche : Ce n'est pas évident. Chaque « discipline » a son délégué. Il y a bien sûr un planning horaire bien défini qui répartit les jeux en fonction des salles. Mais il y a quand même des problèmes de cohabitation. Les scrabbleurs, par exemplc, qui ont besoin de silence et de concentration s'accommodent mal des annonces et des éclats de voix des bridgeurs. Mais comme souvent les bridgeurs sont également joueurs de Scrabble, l'osmose entre les disciplines est bonne. Le « Chess Max Center » s'est installé ici ; nous lui louons une salle, mais il reste un club différent ayant ses statuts propres.
J&S : Depuis quand existe le PLM ?
P.B : Le club a été créé en 1973. L'hôtel PLM Saint-Jacques nous louait ses salons. Puis nous avons dû déménager pour un ancien restaurant chinois, mais nous avons conservé le nom. Les

joueurs n'ont pas apprécié l'environnement. Il y a un an et demi, j'ai trouvé ces locaux, rue Lecourbe.
Il y a deux autres clubs PLM en France, l'un à Lyon, dont s'occupe Emmanuel Jeannin-Naltet, et l'autre à Marseille. Grâce au Minitel, nous pouvons organiser des tournois « inter-clubs PLM » en simultané !

J&S : Responsable d'un club de jeux, est-ce une profession ?
P.B : Personnellement j'ai été salarié du club pendant dix ans ; je gagnais 7 000 francs par mois. Mais la « machine » ne tournait plus assez bien pour qu'il puisse encore y avoir un salarié. Je continue donc à m'occuper du club, mais bénévolement. On peut avoir un travail lié aux jeux ; il existe des arbitres, qui sont rémunérés, mais cela reste une activité annexe à leur profession. Il est difficile de faire du jeu son métier.



J&S : Quels sont les pièges à éviter quand on dirige un club ?
P.B : Il faut éviter à tout prix de devenir un club élitiste et uniquement axé sur la compétition. Certains de nos adhérents se sont plaint de rencontrer des joueurs trop forts pour eux. Maintenant au PLM, il n'y a pratiquement plus de parties libres, de rencontres amicales. Mais, en revanche, il y a des jours réservés aux débutants, avec des tournois à leurs niveaux et donc à leur portée.
Pour diriger un club ?... Il faut surtout du temps et de l'imagination !
PLM-Paris : 190, rue Lecourbe Paris 15 tél. : (1) 48-28-72-23.

ALLO SPONSOR?

La chasse au sponsor, au "parrain" comme on dit en français, est un exercice très délicat qui ne connaît certes pas de recette miracle, mais qui obéit tout de même à quelques règles.
Voici quelques conseils, et surtout les pièges à éviter.
- *"Nous avons besoin d'argent, pouvez-vous nous aider?"*
Non. Vous ne vous adressez pas à un philanthrope. Ne lui demandez pas d'aide. Pensez que vous proposez un marché à un commercial. Et tentez de le convaincre qu'il fait une bonne affaire.
- *"Eh bien voilà, samedi prochain..."*
Hélas... il est trop tard! Vous devez vous y prendre très longtemps à l'avance... le plus longtemps possible. N'hésitez pas à proposer une opération pour l'année suivante. Votre interlocuteur pourra l'intégrer dans son "plan de stratégie de communication".
- *"Je m'étais adressé à la société X. Mais comme ça ne les intéresse pas..."*
Vous avez au contraire à persuader votre éventuel "partenaire" que vous l'avez choisi en priorité en raison de "l'adéquation parfaite" (oui! c'est un pléonasme, mais ça ne fait rien) de son "image" avec l'événement que vous lui proposez.

- *"Ca fait trois ans que j'essaie d'organiser cette manifestation. Mais faute de moyens... Alors justement, cette année, si vous m'aidez..."*

Au contraire, vous devez mettre en valeur vos précédentes réalisations. Ici, n'hésitez pas à citer vos partenaires. Pas les concurrents de votre interlocuteur, il se demanderait pourquoi ils vous ont abandonné cette fois. Mais tous les autres. Vous démontrerez que vous faites parler de vos associés. C'est ce que cherche la personne que vous tentez de convaincre!

- *"Allo? Je voudrais parler au directeur! De la part de Monsieur Dupont. Oui, c'est extrêmement important. Et très urgent!"* ou *"Allo? La société XX? Eh bien voilà. Je m'appelle Jean Durand. Il y a quelques années..."*
Ou encore: *"Allo? Je voudrais un rendez-vous avec Monsieur Dubois. Non! Je ne peux pas vous expliquer. C'est pour lui présenter un projet très intéressant..."*
Non, non... et non! Certes, un premier contact téléphonique est préférable. Mais son utilité sera surtout de savoir à qui envoyer votre dossier. Même si vous ne dépassez pas le stade du secrétariat de la personne concernée (n'insistez pas), le "suite à mon appel téléphonique..." distinguera votre courrier de la masse de "paperasses" que reçoit quotidiennement un "décideur".
- *"Dossier. Préambule: de quelques réflexions générales sur la pratique ludique; premier chapitre: la préhistoire..."*
Et vous croyez que quelqu'un va lire ça? Vous vous adressez à un personnage très occupé (enfin, il le croit). Soyez très concis. Titrez sur la manifestation prévue. Mettez en avant son nom "Le 2e Grand Prix..." et non une vague et prétentieuse définition "ce sera le plus grand tournoi...". Mentionnez clairement la date, le lieu précis... Le dossier devra être indépendant de vos propositions.

- *"Nous avons besoin de 12 725 francs..."*
Et alors? Tout le monde a besoin d'argent! Enoncez des propositions précises: "500 affichettes 30×40 cm seront apposées chez les commerçants de la ville dès le 25 février. Votre logo peut apparaître à l'emplacement prévu (voir maquette). Participation aux frais d'impression: 1 500 francs". Ne préjugez pas du budget que votre interlocuteur pourra consacrer à votre manifestation. Proposez-lui un éventail échelonné de prestations.
- *"Y'aura la télé!"*

On parie? Ce n'est pas parce que vous avez réussi à joindre la rédaction régionale de FR3 qui vous a répondu que c'était intéressant que vous êtes assuré de passer aux informations! Loin de là. Et votre interlocuteur le sait bien. Envoyez-lui plutôt le "press-book" de vos précédentes manifestations. Un court entrefilet dans un petit journal local est plus concret que de mirobolantes promesses. Sinon, quelques photos d'une précédente manifestation sont indispensables. Pas celle du gagnant recevant la coupe, mais une vue de la salle avec le public (nombreux, il vaut mieux!) et, bien visibles (évidemment) les marques de vos précédents parrains. N'oubliez pas que vous avez à "vendre un produit". Mettez-le en valeur!

- *"Merci..."*
Vous avez réussi à décrocher un (trop) petit budget ou même rien du tout, mais vous avez senti que votre interlocuteur était intéressé. N'oubliez pas de lui envoyer un compte rendu de la manifestation. Vous lui donnerez peut être des regrets et qui sait, l'année prochaine...

- *"Des sous!"*
Pas forcément... Essayez de demander à votre interlocuteur ce qui lui est le plus facile de fournir... et c'est rarement l'argent!
N'établissez pas un budget financier ("location d'un micro-ordinateur: 1 000 F") en espérant trouver à la fin quelqu'un qui paiera tout. Etablissez un "plan de parrainage" ("le traitement informatique des résultats est assuré par la société Z sur un ordinateur Y").
"Alors? C'est oui ou c'est non?"
Après un premier contact téléphonique, vous avez envoyé votre dossier. Passez un coup de fil une semaine plus tard. Un dossier, ça s'enfouit vite... Mais, évidemment, proscrivez absolument tout signe d'impatience. Proposez toujours un entretien, mais n'insistez pas. Et surtout, ne "débarquez" jamais dans le bureau de la personne que vous voulez contacter sans rendez-vous.
- *"Monsieur, Madame (rayer la mention inutile), votre société..."*
Evitez absolument les "envois en nombre" impersonnels. Ceux-ci atterrissent immédiatement dans la corbeille à papier.
- *"Allo? C'est Jacques Morel. Michel Martin vous a appelé la semaine dernière, au sujet du dossier que Jean Dupuis vous a envoyé..."*
C'est qui, tout ça? Au téléphone comme dans votre courrier, associez toujours le nom du club et le vôtre, avec une adresse et un numéro de téléphone précis.

A L'ÉCOLE ? POURQUOI PAS ?



« Fer de Lance » est un club de jeux de rôle, de wargames et autres jeux de simulation. Son problème de local ? Il l'a résolu avec la mairie de Châtenay-Malabry : cette municipalité lui prête tout le rez-de-chaussée d'une école primaire !
« *C'est grand,* nous confiera l'un des responsables de Fer de Lance, *et il y a assez de tables*

et de chaises pour qu'une dizaine de groupes de joueurs se réunissent en même temps ! Les seuls voisins sont un super-marehé et une route nationale ! On ne peut être plus tranquille. »
Une anbaine pour ce club qui est ouvert tous les samedis soirs de 20 heures à... l'aube. Un seul impératif : rendre le rez-de-chaussé propre et en ordre pour les écoliers du lundi matin.
Un bel exemple de débrouillardise et de dynamisme qui vous donuera peut-être quelques idées.
Fer de Lauce : Châtenay-Malabry (92) tél. : (1) 46-31-04-05.

PENSEZ AUX TUC !

Nicolas Leperccq est en denxième année de gestion-économie à l'Université de Paris-Dauphine. Il est par ailleurs président dn club multi-jenx, un club où l'on pratique tout à loisir les Echecs, le Tarot, les jenx de rôle ou le Trivial Pursuit.

J&S : S'occuper d'un club dans une fac, est-ce compliqné ?
Nicolas Lepercq : Ca pose quelques problèmes parce que les étudiants sont toujours très occupés. Il faut tout le temps les motiver et les intéresser. Il y a des périodes creuses : au moment des « partiels » par exemple, plus personne ne vient.
J&S : Qui assure la permanence au club ?
N.L : Nous avons embauché deux stagiaires, des « TUC » qui travaillent quatre heures par jour et qui sont payés par l'Etat, environ 1 300 francs par mois. Le recours aux « TUC » est une idée excellente que devrait retenir toute association qui se monte.
J&S : Comment fait-on pour se constituer sou stock de jeux ?
N.L : On achète les jeux avec les cotisations (150 francs par an). On peut d'ailleurs obtenir des réductions dans un grand nombre de magasins spécialisés.
J&S : Est-ce difficile de s'occuper de la trésorerie ?
N.L : Pas vraiment, mais il faut quand même une gestion rigoureuse. N'oubliez pas que les associations à but uon lucratif peuvent être soumises à un contrôle du fisc.
J&S : Deux petites salles pour un club multi-jeux de plus de cent membres, est-ce suffisant ?
N.L : Il suffit de faire tourner les activités ; la répartition horaire se fait à l'amiable entre les joueurs. Quand on organise un tournoi, la faculté nous prête carrément un étage, ou mieux, uu amphi ! Elle nous a même « octroyé » deux nuits par semaine où nous pratiquons généralement les jeux de rôle.
Multi-Jeux de Paris-Dauphine : Bnreau B118 tél. : (1) 45-05-14-10 poste 2437.

COTISATION ? PAS FORCÉMENT !

Un club qui ne demande aucune cotisation à ses adhérents ? Le fait est suffisamment rare pour être signalé ! Rue d'Ulm, dans le 5e arrondissement de Paris, à l'Ecole normale supérieure, on trouve l'unique club d'Othello de Paris. Et de plus, pas besoin d'être élève à Normal Sup' pour y jouer ! Le club n'est pas constitué en association, mais il participe à tous les tournois et autres championnats d'Othello. (Il compte quatre des meilleurs joueurs français daus ses rangs.)
Pas de problèmes de logement pour ee elub, et très peu de frais de fonctionnement : la société Dujardin qui édite le jeu d'Othello finance championnats et déplaeements des joueurs ; c'est elle aussi qui est à l'origine de la création de la Fédération française d'Othello.
Pensez donc aussi aux éditeurs dc jeux dans vos démarches de création de clubs... des fois que des « Dujardin », il y en ait d'autres en France !
Othello : Ecole Normale Supérieure, rue d'Ulm. Paris 75005 Marc Tastet tél. : (1) 43-25-35-48.

DES MAISONS POUR VOS JEUX ?

MJC (Maison des Jeunes), MLC (Maison des Loisirs et de la Culture), MCL (Maison de la Culture et des Loisirs), MC (Maison de la Culture), CC (Centre Culturel), CAC (Centre d'Action Culturelle), etc, etc. La liste est fastidieuse ! Fastidiense parce que longue, longne parce que de ces « Maisons des Jeunes » (pour mieux nous y retrouver, nous les appellerons ainsi), il en existe des centaines et des centaines en France !
Maison des Jeues, peut-être le bon sens à côté de chez vous ?
Procédez donc à un petit inventaire des activités culturelles proposées dans la Maison des Jeunes la plus proche de chez vous. Peut-être que l'activité dont vous rêvez, celle vers qui tous vos efforts à créer un club se tendent, fait cruellement défaut ! Si renoncer au titre de président fondateur pour celui de simple animateur ne vous rebute pas trop, alors vous aurez toutes les chances de voir votre cher projet aboutir.
La vocation des Maisons des Jeunes est de couvrir l'ensemble des activités dites « socio-cultnrelles ». L'absence de l'une d'entre elles dans la panoplie n'est bien souvent qu'une question d'opportunité. Vous serez peut-être l'être providentiel qui comblera cette lacune.
Saehez donc que le cadre Maison des Jeunes allégera considérablement vos démarches et vos soucis : ici plus de statuts à déposer (ce sont ceux de la Maison qui jouent), plus de problème de local à trouver (et à payer), votre activié s'intégrant normalement dans le volant général d'utilisation des équipements ; plus de problèmes de eotisations : les membres de votre section (et donc vous-même) devenez automatiquement adhéreuts de la Maison des Jeunes (de 60 à 150 francs par an selon le type de Maison et son importance). Un budget de fonctionnement vous sera alloué pour la bonne marche de votre activité.
Un seul problème cependant : faire « tourner » cette activité ! Il vous faudra faire preuve de dynamisme si vous avez carte blanche. Il est bien évident que les Maisons des Jeunes ne sont pas là pour exaucer vos envies et vos passions de joueur. Pensez que les budgets d'animation attribués par le conseil d'administration sont fonction de la réussite et de la notoriété de l'activité. Ce



dessins Pierre Brétagnolles

sont bien souvent quelques adhérents de plus qui font quelques francs de plus !
Mais si vous avez vraiment le feu saeré, vous n'aurez aucun mal à faire évoluer votre activité.
Sachez enfin que ces Maisons des Jeunes sont peut-être pour vous le moyen de faire de l'animation (ludique ou non) votre profession. Car si, fallait-il le préciser, la quasi-totalité des animateurs sont bénévoles, il existe une filière d'études vous permettant de passer divers brevets et examens débouchant snr les métiers de l'animation socio-culturelle. Pourquoi dès lors, pour certains d'entre vous, ne pas faire d'une pierre deux coups ?
Nous ne vous donnerons pas pour une fois « d'adresse miracle », le seul bon eonseil étant de pousser la porte de la Maison des Jeunes la plus proche de chez vous.

CHER J&S...

N'oubliez pas... nos colonnes "Avis des clubs" sont faites pour vous! Vous cherchez des partenaires pour créer un club, vous voulez faire connaître le vôtre, annoncer une manifestation, indiquer de nouveaux horaires, une nouvelle adresse, de nouveaux jeux pratiqués... Envoyez-nous votre annonce à *Jeux & Stratégie*, Avis des Clubs, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.
Ces annonces sont absolument gratuites. Elles sont publiées en fonction de la place disponible.
Faites court! Et surtout prévoyez un large délai. Si votre annonce, faute de place, saute un numéro, pensez qu'elle ne passera que trois ou quatre mois après réception!

NOMBRES CROISES

Solutions page 117

	A	B	C	D	E
A					
B				■	
C			■		
D		■			■
E					

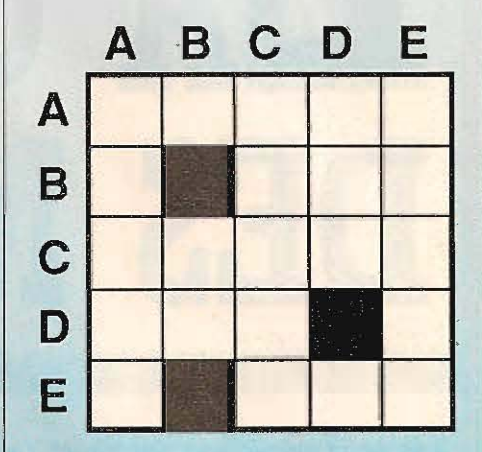
1

Horizontalement: A. Si on ajoute 134 au nombre, le résultat est un cube parfait.- **B.** Une permutation de 595.- **C.** La somme des ehiffres est 7.- Si on multiplie ee nombre par 14 et qu'au résultat on ajoute 15, on obtient le carré de ce nombre.- **D.** Le produit des ehiffres est 14.- **E.** Une permutatiou de 55999.

Verticalement: A. Un carré parfait, le produit de ses ehiffres est 3240.- **B.** Il se divise par 127.- **C.** Le produit de ses chiffres est 63. Uu carré parfait.- **D.** Un multiple de 5, la somme de ses chiffrcs est 13, le produit est 35.- **E.** Un cube parfait.

2

Horizontalement: A. Si on retranche 10 à ce nombre, le résultat est un carré parfait.- **B.** C'est un nombre premier, le produit de ses chiffres est 12.- **C.** La somme de ses chiffres est 21, le chiffre des dizaines est triple de celui des unités.- **D.** Un nombre pair, le produit de ses ehiffres est 56.- **E.** Un nombre impair, une des permutations de 672.



Verticalement: A. Le produit de ses chiffres est 504, c'est uu multiple de 113, ses deux premiers ehiffres sont les mêmes.- **B.** Il est pair et c'est un cube parfait.- **C.** Ses chiffres sont les mêmes.- **D.** Ses chiffres, dans l'ordre de leur écriture, sont consécutifs.- **E.** Le produit de ses chiffres est 21.

LA GUERRE DES MAGICIENS

LUDOTHEQUE

Les deux magiciens Xéphis et Yaboul, dont la noire réputation imprègne les grimoires les plus hermétiques, se combattent avec la dernière des violences pour dominer le comté d'Arghtal. Dans cette épopée, que narrent les grands exégètes du MF (le Médiéval Fantastique, bien sûr!), vous faites partie de ces alchimistes qui affluent pour tirer profit de ce titanesque combat.

Prêt quc vous êtes à vous enrichir par tous les moyens, vons irez peut-être jusqu'à faire preuve d'allégeance envers celui qui sera votre maître, Xéphis ou Yaboul. Mais attention! Vendre les grimoires de Xéphis ou les Pentacles de Yaboul, il faudra choisir. A moins, bien sûr, que vous ne retourniez régulièrement votre pourpoint. Mais gare aux fanatiques! Une troisième possibilité est de diffuser les talismans de l'étrange abbé Toratsa. Avec moins de risques, mais aussi une moindre rentabilité...

Nombre de joueurs: 2 à 6

Matériel:

• un dé à 6 faces,

• des billets (type Monopoly ou à confectionuer) en coupures de 100, 500, 1 000, 5 000 et 10 000 ...écus

• deux enveloppes.

• Le plateau: il représente la ville forte d'Argh, divisée en quartiers et ses envirous, répartis en trois zones: les faubourgs, la campagne et la montagne. On y voit au total viugt-huit villages, deux châteaux (portant une oriflamme) et denx monastères surmontés d'une grande croix.

• Les pions:

- 21 laboratoires d'alchimistes (cornue) ;
- 24 colporteurs (6×4 couleurs), représentés par un baluchon ;
- 18 caravaniers (3×6 couleurs), représentés par un chariot ;
- 7 pions "rebelles" ronges, représentant une foule en armes ;
- 42 "marqueurs de culte", parmi lesquels on dénombre 21 cultes de Xéphis (le grimoire), 21 cultes de Yabonl (le pentacle). Les symboles sont portés par un poteau. Ils indiqueront le culte adopté par un village, un château ou un mouastère;
- 80 objets magiques: 20 talismans (talismau de Toratsa, chouette marquée d'uu T), 25 grimoires de Xéphis (marqués d'un X) ct 35 pentacles de Yaboul (marqués d'un Y);
- 24 pions "fanatiques" (14 du culte de Xéphis ct 10 du culte de Yaboul) portant chacun d'une à trois fois l'initiale du culte qu'ils représentent. Le nombre d'initiales indique la force du pion (1, 2 ou 3).

But du jeu: être le plus riche des alchimistes de la ville au terme d'un nombre fixé de tours de jeu ou d'un temps ehoisi d'un eommun accord entre les joueurs.

Principe: les joueurs incarnent des alchimistes. Ils ne défendent pas les intérêts des magiciens Xéphis et Yaboul, mais cherchent seulement à profiter de l'existence de ces cultes qui touehent les faubourgs, la campagne et la montagne. Pour cela, ils achètent des laboratoires et fabriquent des objets magiques ayant trait à l'un ou l'autre de ces cultes. Pour les vendre, ils ntilisent les services de colporteurs et de caravaniers. Pour snrvivre et prospérer, un alchimiste doit tenir compte de ses concurrents mais aussi...des fanatiqnes !

fin de partie: est vainqueur eelui des joueurs qui est le plus riche au terme du temps imparti ou à la fin du dernier tour de jeu.

Préparation:

- les joueurs décident du mode de jeu: au temps ou au tour. Comptez une heure la première fois ou huit à dix tours;
- l'un des joueurs tient le rôle du "banquier";
- chaque joueur reçoit 5 000 écus et un pion laboratoire;
- on mélange les pions fanatiques, faces cachées, puis on les distribuc de la manière suivante: 6 par joueur lors d'une partie à 2; 5 par joueur à 3 ou à 4; et seulement 4 par joueur à 5 ou à 6. Chacun prend connaissance de ses pions et les conserve, faces cachées, devant lui, hors du plateau de jeu;
- on place tous les pions "objets magiques" dans une euveloppe que garde le banquier;
- on tire au hasard celui des joueurs qui commencera;
- chaque joueur choisit un quartier de la ville (une des six couleurs) et y pose son pion laboratoire.

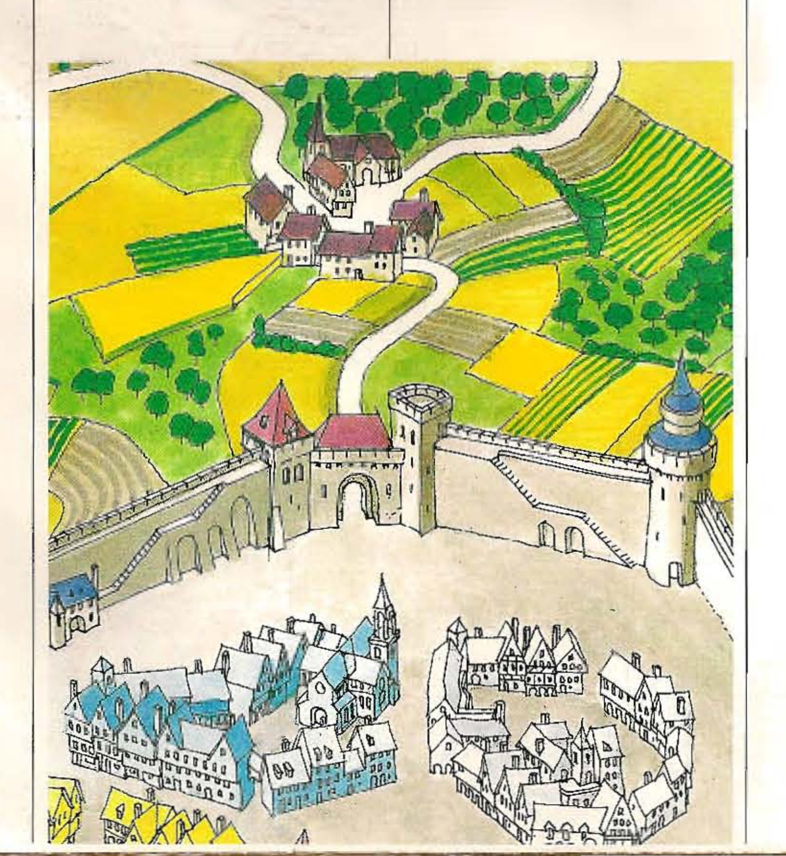
Déroulement d'un tour de jeu: un tour de jeu se eompose de sept phases distinctes. Quand vient son tour, un joueur doit réaliser les actions relatives à cette phase. Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Quand tous les joueurs ont réalisé une phase, on passe à la phase suivante. Quand toutes les phases ont été effectuées, on entame un nouveau tour de jeu. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Afin d'équilibrer les chances, le premier joueur de ehaque nouveau tour doit être le voisin de gauche de celui qui a commencé le précédeut. Voici les différentes phases d'un tour de jeu:

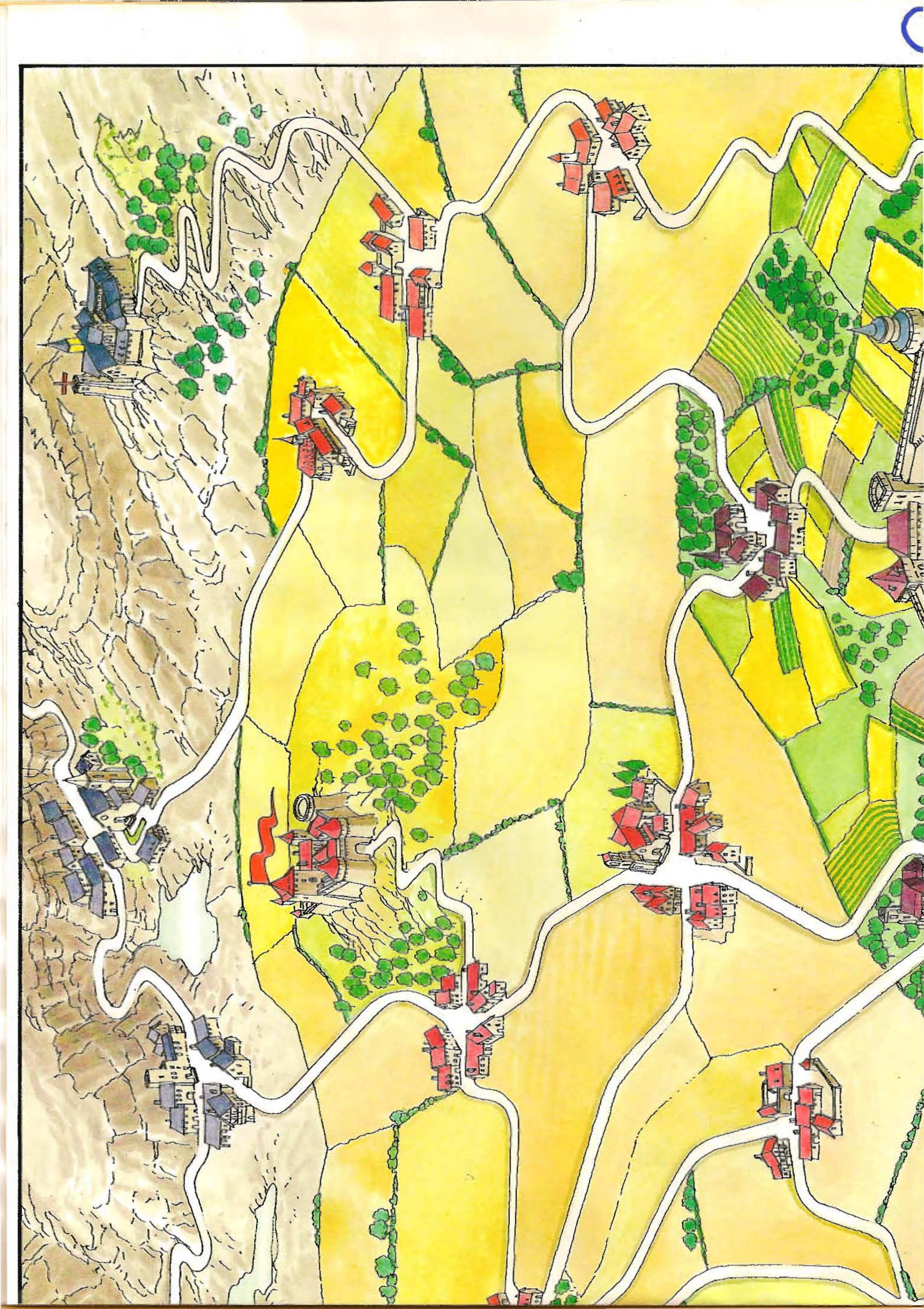
I. Annonces et dépenses
II. Conversions et déplaeements des rebelles
III. Fabrication d'objets magiques
IV. Attaques de fanatiques
V. Déplacements des colporteurs et des caravaniers, vente
VI. Résultat des dépenses et ventes intra-muros
VII. Achats et Négociations.

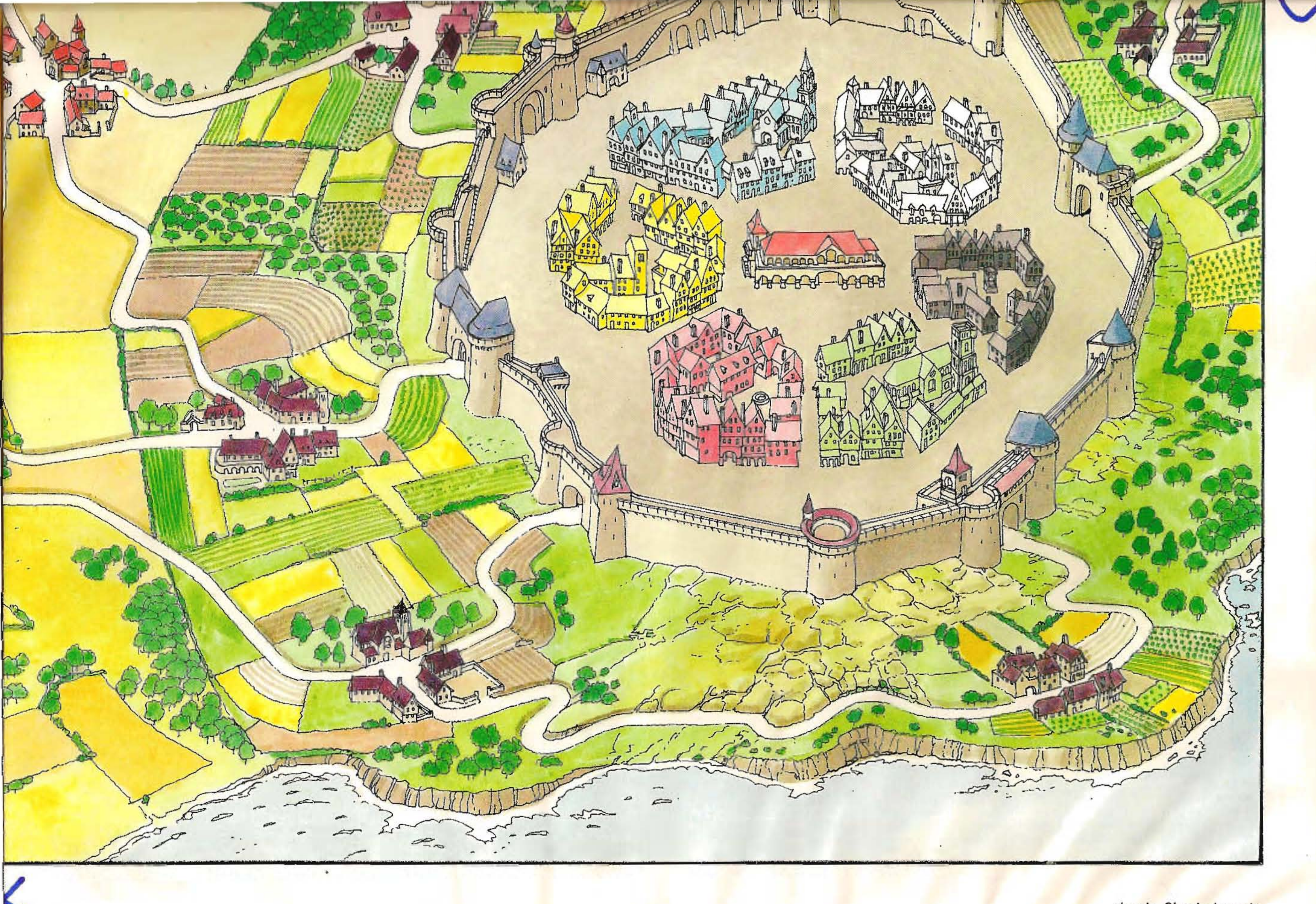
I. Annonces et dépenses

• principe: chaque alchimiste est amené à faire des choix portant sur la fabrication des objets magiques. Il lui faut choisir entre créer sans risque des talismans de l'abbé Toratsa ou se lancer dans l'aventure plns périlleuse, mais aussi plus luerative, de créer des objets magiques des cultes de Xéphis et Yaboul.

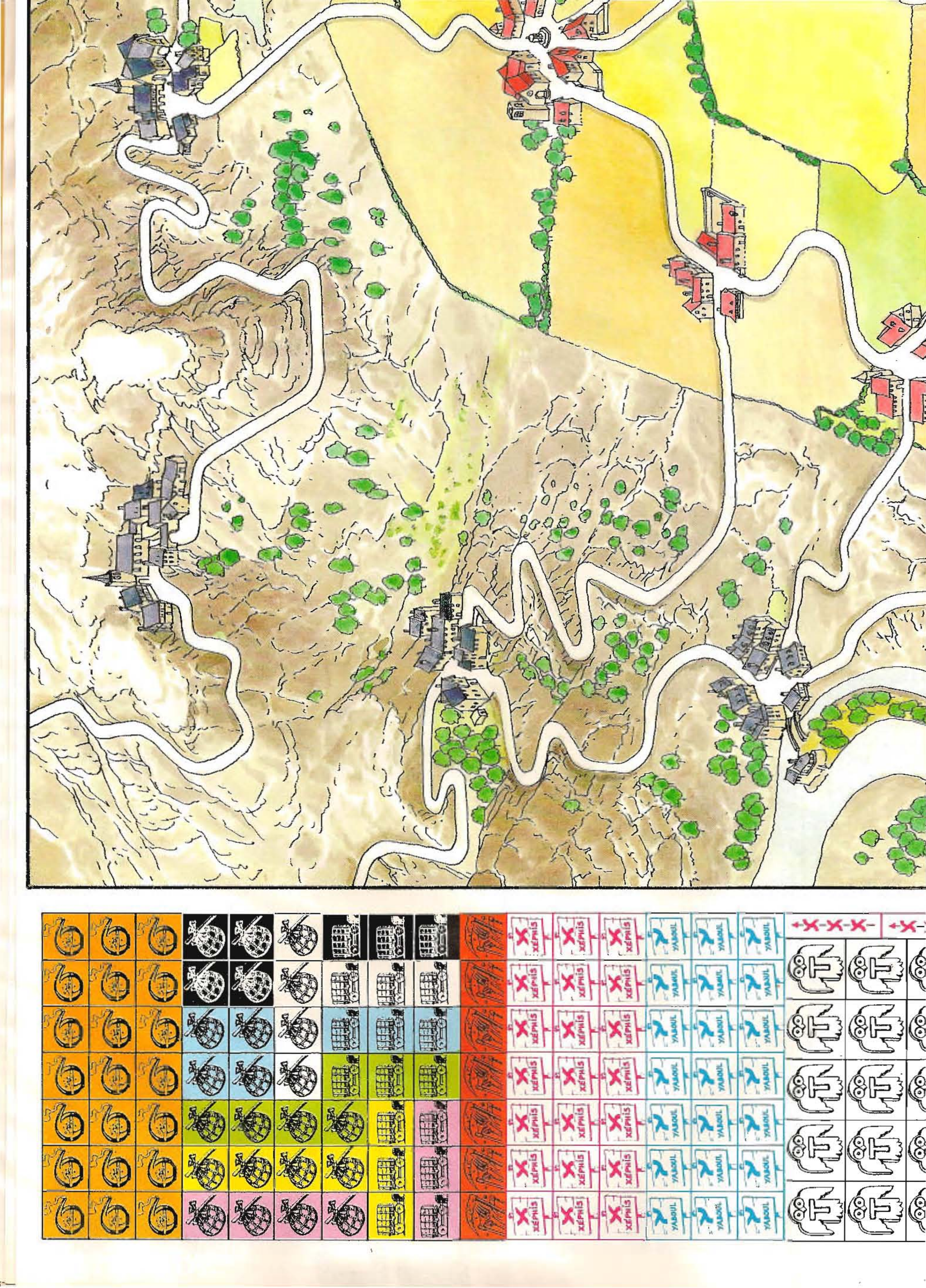
LA GUERRE DES MAGICIENS







dessin Claude Lacroix.


XÉPHIS
YABOUL



LA GUERRE DES MAGICIENS

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

1.Annonces

• action: chaque joueur pose, s'il le désire, un de ses pions "fanatiques" au eentre de la ville, daus la grande halle, faee eachée. On ne peut poser qu'un seul piou fanatique par joueur et par tour.

• explication: les fanatiques interviendront à la phase IV. Le groupe de fanatiques dominant fera une descente dans les laboratoires pour détruire les objets magiques n'appartenant pas à leur eulte.

2. Dépenses

• action: le banquier fait tourner une enveloppe dans laquelle ehaque joueur place la somme d'argent qu'il désire (ou rien).

Il referme l'enveloppe et la garde près de lui.

• explieation: la somme amassée décidera à la phase VI de l'importance des ventes d'objets magiques en ville.

II. Conversions et déplacement des rebelles

•principe: chaque village, château ou monastère est soit neutre (sans culte magique), soit sous le joug de Xéphis ou de Yaboul. La conversion consiste à poser un marqueur culte, face visible, portant l'emblème de l'un des cultes magiques ou à modifier ceux déjà posés.

1. Conversions

• action: à tour de rôle chaque joueur effectue une seule des trois actions suivantes :

- poser un marqueur culte sur un village, un château ou un monastère qui n'en n'a pas;
- retourner un marqueur culte;
- substituer à un marqueur culte, face cachée, le marqueur eulte de tendance opposée, face visible. Dans ce cas, le joueur posera à côté un pion "rebelles".

Les joueurs devront cependant respecter les règles suivantes:

a) au début du jeu, seuls les villages reliés par un ehemin à l'un des bords du plateau pourront recevoir un marqueur culte;

b) au deuxième tour et aux suivants, on ne peut poser uu marqueur culte que sur un village relié par un chemin à un autre village possédant luimême un marqueur culte (que celuici soit visible ou caché);

c) les châteaux et les monastères ne changent pas de culte. Les marqueurs cultes de ces lieux ne seront pas modifiés.

2. Déplacements des rebelles et combats

• aetion: c'est le premier joueur dans l'ordre du tour de jeu qui déplaee tous les pions "rebelles" présents sur le plateau, et qui résout (dans l'ordre de son choix) les éventuels combats qui s'ensuivent, eu respectant les règles.

Un pion "rebelles" ne peut se déplacer que d'un seul village par tour en suivant un chemin.

• Combats: lorsqu'un pion "rebelles" arrive dans un village où se trouvent un ou plusieurs colporteurs ou caravaniers, il y a combat (même s'il s'agit d'un de ses pions !). Le joueur qui manipule les rebelles attaque un seul pion, celui de son choix, et lance le dé. Les résultats sont les suivants:

- 1 ou 2, la bagarre s'apaise, le pion rebelles est retiré du jeu;
- 3 ou 4, le pion attaqué perd l'objet magique qu'il transportait (remis dans l'enveloppe) ou, s'il ne transportait rien, doit s'arrêter un tour (retournez le pion);
- 5 ou 6, les rebelles gagnent. La vietime (et ce qu'elle transportait) est éliminée et retirée du plateau, le pion rebelles est retiré du jeu par le banquier. Quel que soit le résultat d'un combat, le pion rebelles est retiré du jeu.

III. Fabrication d'objets magiques

• principe: il faut bien distinguer les objets magiques qu'un joueur a déjà fabriqués (le stock) et les objets magiques qui sont en cours de fabrication dans le tour.

Concrètement, chaque joueur placera les objets magiques en cours de fabrication au bord du plateau de jeu, faces cachées, et les autres (le stock) plus près de lui, faces cachées également.

• action: le banquier passe l'enveloppe contenant les pions objets magiques au premier joueur du tour. A tour de rôle chaque joueur prend eu secret uu ou plusieurs pious représentant un objet magique (grimoire de Xéphis, pentacle de Yaboul ou talisman de Toratsa) et le pose devant lui, face cachée, contre le rebord du plateau. Chaque joueur prend autant de pions objets magiques qu'il a de laboratoires.

IV. Les fanatiques

• action: si aucun pion "fanatiques" n'a été posé à la phase 1 du tour de jeu, passez directement à la pbase suivante.

Le ou les pions fanatiques sont retournés, et on détermine la Dominante Fanatique (la DF).

Pour cela, il suffit de faire la somme des points de l'un et l'autre culte (comptez les initiales). Celui qui totalise le plus de points représente la DF. En cas d'égalité, les fanatiques n'interviendront pas dans les laboratoires (passez à la phase suivante). Dans les autres cas, procédez comme suit:

• chaque joueur retourne les pions objets magiques qu'il a créés durant la phase "fabrication" du tour (pas les autres, antérieurement créés et qui constituent son stock). Trois cas peuvent alors se présenter, saehant qu'on ne tient jamais compte ici des talismans de l'abbé Toratsa.

1) le pion ou les pions sont tous des objets du même culte que la DF: les fanatiques prêtent main forte à l'alchimiste, qui reçoit gratuitement un pion "objet magique" de cette tendance (c'est le banquier qui prend le pion dans l'enveloppe et le donne au joueur);

2) le ou les pions sont des deux cultes: les fanatiques brûlent les pions opposés à la DF (retirés du jeu);

3) le piou ou les pions sont tous de tendance opposée à la DF: les fanatiques les détruisent, ainsi que tous ceux du stock personel de l'alchimiste, saus distinction aucune.

Les pions objets magiques acquis pendant le tour entrent dans le stock du joueur qui peut dès lors les faire convoyer par les colporteurs et caravaniers.

Lieux / Objets magiques	Ville	Fanbourgs	Campagne	Montagne
Talismans de Toratsa	4 000 écus	—	12 500 écus	—
Grimoires de Xéphis	4 500 écus	5 000 écus	7 000 écus	13 000 écus
Pentacles de Yaboul	3 500 écus	5 000 écns	8 000 écus	16 000 écns

Tableau 1. Prix de vente des objets magiques

V. Déplacement des colporteurs, des caravaniers

• principe: les colporteurs sont des vendeurs isolés, peu rapides. Les caravaniers sont équipés de chariots et plus rapides.

Les colporteurs et les earavaniers permettent d'acheminer les objets magiques en dehors de la ville et de les vendre.

On respeetera les règles générales suivantes:

1. les déplacements

- chaque joueur effectue tous ses déplacements, puis réalise la vente des objets magiques;
- aucun joueur ne peut posséder plns de quatre colporteurs et plns de trois caravaniers;
- un colporteur on un caravanier ne peut transporter qu'un seul objet à la fois. Cet objet est tourné, face cachée, et recouvert par le pion qui assure sou transport;
- un colporteur se déplace d'un seul village à la fois et un caravanier d'un ou de deux villages au choix par tour, en suivant un chemin;
- au départ de la ville, le joueur pose sou colporteur ou son caravanier sur la porte de son choix et effectue son déplacement. Au retour, il retire son pion dès qu'il atteint une des portes de la ville.

2. La veute

- un colporteur ou nu caravanier ne peut vendre l'objet qu'il transporte que dans un village du même cnlte qne l'objet en question, et à condition qu'aueun autre objet n'y ait été vendu durant ce tour de jeu (un seul objet par tonr et par village). Dans le cas contraire on si le village est neutre, on ne peut rien y vendre;
- l'objet vendu est remis à la "banque" et l'alchimiste encaisse immédiatement la somme indiquée sur le tableau 1. Le colporteur ou le caravanier déchargé doit ensuite

revenir jusqu'à son labo, à la même vitesse qu'à l'aller;
- en dehors de la ville, les talismans de Toratsa ne peuvent être vendus que daus les châteaux (voir tableau 1);
- seuls les monastères achètent autant d'objets qu'on leur en propose dans le même tour de jeu;
- il n'existe pas de limite au nombre de colporteurs ou de caravaniers pouvant se trouver dans un même village; cependant, si l'un d'eux termine son déplacement daus un village oceupé par des rebelles, une bagarre a lieu et le joueur concerné lance lui-même le dé contre son propre pion (voir combat des rebelles). Un earavanier, qui traverse un village où se trouvent des rebelles mais ne s'y arrête pas, n'est pas soumis à cette règle;
- il est possible de faire passer un objet d'un pion à un autre, pourvu qu'à l'issue de leurs déplacements ils soient tous les deux situés sur le même village.

Si ces deux pions appartiennent au même joueur, on procède aussitôt à l'opération. Sinon, c'est an conrs de la phase des "négociations" (phase VII) que cette opération et les transactions financières qu'elle peut entraîner doivent avoir lieu.

VI. Ventes en ville

Le banquier ouvre l'euveloppe contenant les écus déposés par les joueurs. La somme est rendue publique. On se reporte alors au tableau 2 et on lit la valeur indiquée au croisement du nombre total de laboratoires sur le terrain et de la somme. Le chiffre désigne le nombre d'objets magiques qni peuvent être vendus en ville par l'ensemble des alehimistes. C'est le premier joueur dans l'ordre dn tour qui annonce s'il désire vendre ou non l'un des objets de son stock au prix indiqué en colonne "ville" du tableau 1. Si oui, il procède immédiatement à l'opération, puis c'est au tour de son voisin de gauche de parler, et ainsi de suite jusqu'à atteindre le nombre d'objets lu sur le tableau 2.

Dépense collective / Nombre de laboratoires	Moins de 700	700 à 1 999	2 000 à 3 999	4 000 à 5 999	6 000 à 7 999	8 000 et plus
2 à 4	0	1	3	3	3	3
5 à 9	0	0	3	6	6	6
10 à 14	0	0	0	6	9	9
15 à 21	0	0	0	0	9	12

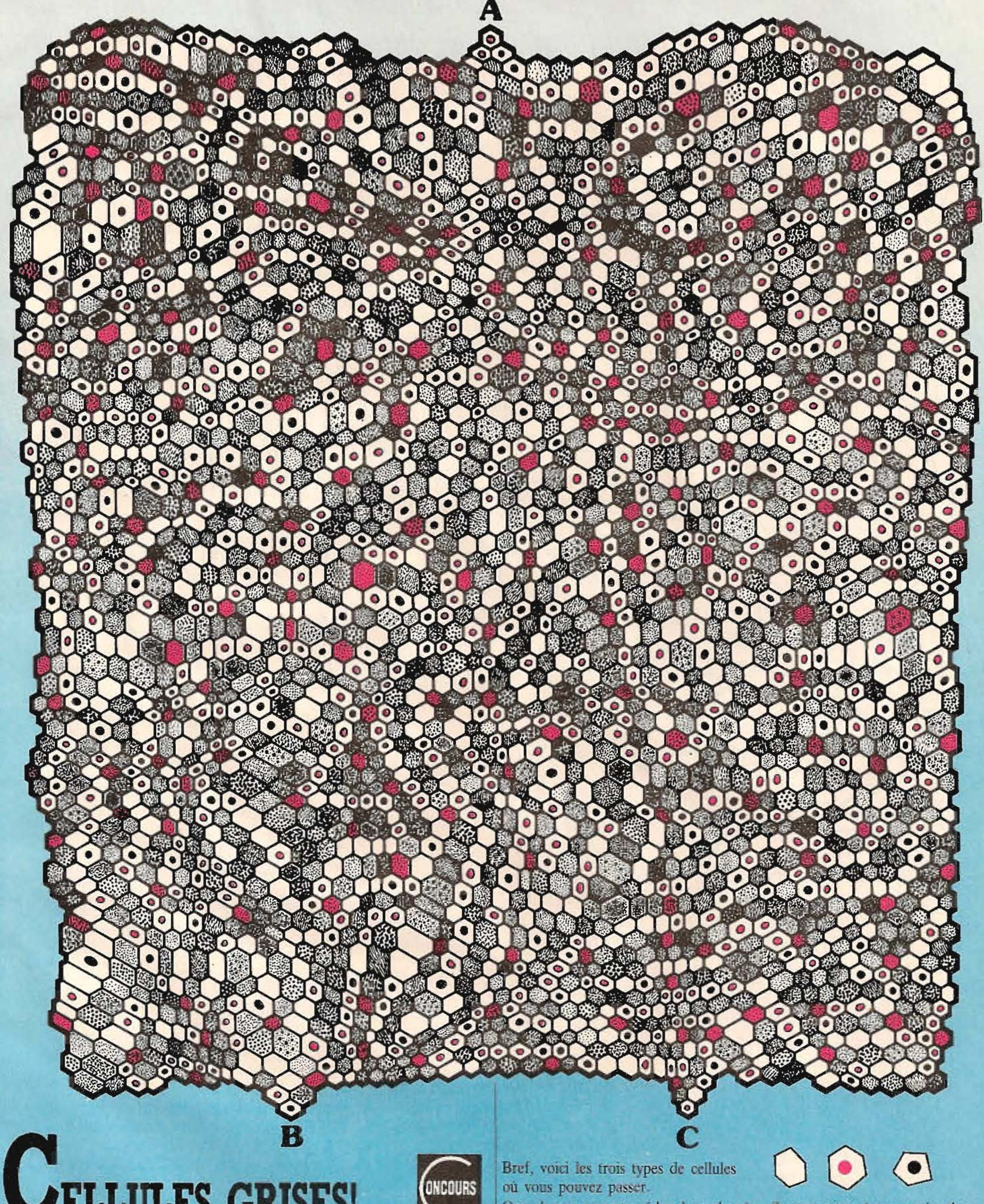
Tableau 2. Nombre d'objets magiques qui peuvent être mis eu vente en ville.

VII. Achat et négociations

Un pion colporteur coute 3 000 écus, un caravanier 7 000 écns et un labo 11 000 écus, payables à la banque. Les eolporteurs et les caravaniers qui se trouvent en ville peuvent être revendus moitié prix à la banque, mais la banque est fermée durant les deux derniers tours de la partie ou le dernier quart d'heure de jeu.

• Négociations

Les joueurs peuvent procéder à une courte phase de négociations ouvertes ou secrètes afin de nouer des alliances. Par exemple, les joueurs pourront s'entendre sur la nature des pions fanatiques à poser à la première phase de chaque tour.



CELLULES GRISES!

CONCOURS

... ce sont celles que vous devrez faire travailler. Mais il ne faudra pas les emprunter! En effet, votre premier objectif est de relier A à B et à C en ne passant que sur des cellules blanches (avec ou sans noyau, celui-ci pouvant être rouge ou noir).

Bref, voici les trois types de cellules où vous pouvez passer.

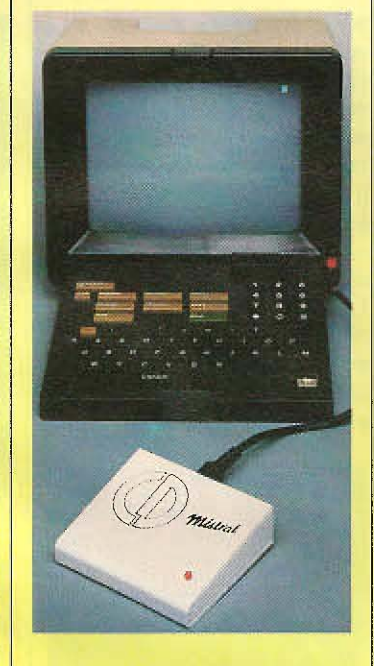
Quand vous aurez tracé les deux chemins, il vous restera à trouver les deux messages qu'ils dissimulent. C'est déjà plus difficile... mais ce n'est pas tout!

L'un des deux messages cache finalement un nombre. C'est lui, pour notre concours, que vous devrez découvrir.

MICRO-CLIMATS

• Amstrad Expo, troisième édition, se tiendra du 6 au 9 novembre prochains au Parc des expositions de la Porte de Versailles à Paris. Comme l'année précédente, la vente sur les stands sera autorisée.

• *Mistral*
Quand un dossier de presse commence par *"Mistral révolutionne définitivement l'univers du Minitel"*, ce n'est pas qu'on se méfie, mais on en attend la preuve. Dès réception du petit boîtier blanc qui s'encastre dans la poignée du Minitel (modèle MI) et se branche sur la prise "péri-informatique" (prise DIN derrière à gauche), nous avons été surpris. Hormis le *"définitivement"* qui est toujours de trop dans ce domaine, *Mistral* révolutionne vraiment la pratique du Minitel. Après avoir branché l'appareil, vous tapez — hors connexion — un texte, celui d'une petite annonce par exemple. Puis, vous vous branchez sur le 36 15 et votre service préféré (JEST ou JESSIE, bien sûr !), vous appelez le service des BAL (Boîtes aux lettres) et vous envoyez votre message en une fraction de seconde dans la BAL choisie ! Vous expédiez ce message autant de fois que vous le désirez; il est dans la mémoire du *Mistral*. Vous avez une imprimante ? Pas de problème, le *Mistral* est muni de deux sorties (série et parallèle) et permet de recopier toutes les pages d'écran qui vous intéressent. Sa mémoire-tampon enregistre dix pages de Minitel. Pendant ce temps l'imprimante continue son travail. Assez génial.



Mistral a été créé par la société C & D Informatique et est distribué par Newtel.

• Froggy Software se présente comme le *"n° 1 des logiciels français de loisir sur Apple II et Macintosh"*. Il est vrai que Froggy a du mérite, notamment pour commercialiser des programmes pour *Apple* non protégés ! Les produits Froggy Software sont distribués par Softmart International.

• Royalties...pour vous!
La société Chip, dont nous testons régulièrement les jeux, *"offre à tous les auteurs de logiciels un montant de royalties jamais égalé jusqu'à maintenant, 90% du bénéfice réalisé"* ! Elle poursuit : *"Concrètement, pour un produit vendu 140 F TTC sur cassette ou 198 F TTC sur disquette, Chip versera 32,50 F HT de royalties par exemplaire vendu. Si ces conditions vous intéressent, contactez Chip."*
Les "royalties" ou droits d'auteurs sont bien différents de l'intéressement aux bénéfices ! Il vaut mieux avoir 3% du produit des ventes du *Monopoly* que 100% des bénéfices d'un produit qui ne se vend pas, car 100% de zéro...ça ne fait pas grand chose ! Nous souhaitons bien sûr à Chip de réussir, mais nous tenons aussi à vous prévenir qu'il vaut souvent mieux être auteur (donc payé en droits d'auteur, c'est-à-dire en pourcentage du prix de vente hors taxe) que d'être intéressé à des bénéfices très faibles.

• VIF-Logiciels domaine public: *Apple II, Macintosh, IBM.*
La société VIF collecte des programmes et vend non pas les logiciels (dit-elle) mais le prix du support, de la mise en forme, de l'envoi. Et nous rajouterons des salaires et des bénéfices, pourquoi ne pas le dire ! Cela met la disquette à 60 F avec, en moyenne, une dizaine de jeux par disquette. Ce qui n'est pas cher. Les passionnés pourront aussi devenir *"goûteurs bénévoles de logiciels"* pour le compte de VIF, histoire de participer à la sélection des programmes. Il suffit d'en faire la demande.
VIF apporte également son aide aux développeurs amateurs en acceptant de présenter des démonstrations de leurs programmes. Vous avez le droit de dupliquer les programmes contenus sur ces disquettes, mais pas la disquette entière, telle qu'elle est présentée. Tout cela est intéressant mais nécessite quelques précisions, car du point de vue juridique, cela n'a aucun sens ! Les auteurs du catalogue VIF tiennent à préciser à leurs acheteurs potentiels le point suivant : *"Un logiciel est dit du domaine public lorsque son auteur a cédé ses droits patrimoniaux à la collectivité, c'est-à-dire lorsqu'il renonce à percevoir une rémunération pour le fruit de son travail."*

Deux monstruosités juridiques émaillent cette courte citation. Premièrement, le "domaine public" en matière de logiciel... n'existera qu'en 2010 ! Et deuxièmement, la cession de droit "à la collectivité" n'existe pas ! Nous avons contacté pour vous Maître Bloch, avocat-conseil à l'Agence pour la Protection des Programmes et spécialiste du Droit de l'informatique pour avoir davantage de précisions. Un logiciel tombe dans le domaine public (et chacun peut alors en faire librement usage) au terme de vingt-cinq ans à dater de son édition. Or, la loi fixant cette durée a été votée le 3 juillet 1985...Les premiers logiciels tombant dans le domaine public le seront en 2010. Les logiciels distribués par VIF ne font donc pas partie du

domaine public. Par ailleurs, toute personne réalisant un programme original en est l'auteur et est désormais protégée, qu'elle le veuille ou non, par la loi ! A partir de ce moment, elle ne peut pas "donner son programme" mais seulement en céder les droits et accepter de toucher 0% de droits d'auteur à la société qui va le vendre (on ne cède donc pas ses droits "à la collectivité", mais à la société VIF). Interrogé à ce sujet, l'un des responsables de la société VIF, Bernard Guillemot, convient volontiers que les explications fournies dans le catalogue sont plus commerciales que juridiques. En revanche nous n'avons pas apprécié du tout, mais alors pas du tout, l'alinéa en caractères vraiment minuscules quatre pages avant la fin du catalogue, précisant à propos des ces programmes, *"VIF ne garantit pas qu'ils pourront être utilisés par l'utilisateur conformément aux spécifications définies ou attendues."* La société VIF répond à ce sujet que ce n'est pas de son intérêt de laisser circuler des disquettes qui ne marchent pas bien et qu'elle les échangerait si, par extraordinaire, il s'avérait que l'une d'entre elles pose problème. Bonne réponse ! Qu'on se le dise et ce n'est pas tombé dans l'oreille d'un bng.

Pour obtenir le catalogue (15 F), écrire à VIF/DP, 5, rue de Bassano, 75116 Paris, tél.: (1) 47.40.09.11.

• Ere informatique s'est mis en frais pour préparer votre été. Certains des programmes de son catalogue ont été rassemblés sur un seul support, cassette (150 F) ou disquette (230 F). *Ere Hits 1* rassemble *Macadam Bumper, Pacific, Mission 2.* Dès la rentrée, *Ere Hits 2* proposera *Crafton* et *Xunc, Electric Wonderland* et *Contamination. Ere Hits 3* compacte *Robbbot, Eden Blues* et *Saï Combat.* Pour les possesseurs d'*IBM PC* et clones, sont désormais disponibles les programmes de jeux suivants: *Macadam Bumper* (290 F), *Sram* (250 F), *Eden Blues* (250 F) et *Phalsberg* (290 F).

• La Rolls du simulateur de vol ! Comment résister à *Flight Simulator II* sur *Atari 520.* Des pages et des pages ne suffiraient pas à rapporter toutes les fonctions qni permettent au joueur de paramétrer le jeu. Du petit avion d'aujourd'hui au Jet en passant par le combat aérien de 1917, tout est possible, avec ou sans nuage, avec ou sans réglage automatique, avec ou sans carte, avec visions latérale ou arrière. Vous pourrez même voir vos évolntions depuis la tour de contrôle. Ce qui est indispensable pour apprendre les principales figures de dégagement en combat aérien. Un total et un infini plaisir. *Flight Simulator* reste à ce jour le maître-programme en matière de simulateur de vol et de combat. Une pure merveille.



• Sentinelmania!
Nous avons continué à jouer à *Sentinel...* Si ! Ce n'est pas un scoop, certes. Vous vous en doutiez. Les parcs se succèdent, toujours différents, toujours superbes. Les habitués apprécieront le parc 845 et ses sept Sentries ! (code 54808358). Plus horrible et aussi avec sept Sentries, le parc 1177 (code 58087867), sur lequel nous avons longuement souffert ! Parmi les plus agréables à vaincre, signalons le 531 (code 40376537), le 552 (code 15407275) avec ses cinq Sentries et le 648 (code 19523797), quatre Sentries. Le 908 est parmi les plus escarpés (code 37344948). Le parc 1000 (une étape !) n'est pas trop difficile avec ses trois Sentries (eode 26218146). Nous notons les codes au fur et à mesnre de nos réussites, de vingt en vingt le plus souvent. Si vons rencontrez des parcs présentant une particularité, n'hésitez pas à nous le faire savoir.



• Chez Tevex...Où l'on reparle de *Bard's Talc II* !

Tevex est une société américaine de vente de logiciels par correspondance qui accepte de vous poster des programmes en notant simplement par téléphone le numéro de votre carte de crédit interuationale ! Son catalogue propose ce mois-ci, pour *Apple II: Alternate reality, Ancient Art of War, Balancc of Power, Bard's tale (II GS), Bard's Tale II, Bureaucracy* (Infocom), *Chikamauga* (SSI), *Dark Horn* (Avalon Hill), *Movie Monster Game* (Epyx, pour jouer les monstres), *Phantasie III, Road to Appomattox* (SSG), *Russia* (SSG), *Shiloh* (SSI) et *Space Quest* (Sierra O.L.).

Sur *Atari ST: Auto Duel* (O.S), *Bureaucracy, Ultima IV, Ring of Zilfin* (SSI), *Wizard Crown* (SSI), *Colonial Conquest* (SSI) et *Breach* (Omnitrend). Des listes comparables existent également pour *IBM PC* et compatibles et pour *Commodore 64-128.*

Tous les programmes présentés sont vendus entre 20 et 40 $...

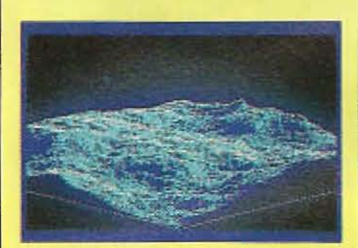
Avec les frais d'expédition et les droits d'entrée, le logiciel revient encore au tiers du prix public en France...

Tevex, 1710 Wilwat drive, Suite E, Norcroff, Georgia 3093, tél.: 19/1 404 4413 045 (téléphoner vers 22-23 heures, heure française). Il est conseillé dans un premier temps de demander le catalogue, de faire une commande normale (trois semaines), puis d'automatiser la procédure par la carte de crédit.

• *Fractals!* Ne pas confondre les l et les 1.

Certains d'entre vous ont reucontré des difficultés en programmant notre basic *Fractals* (J&S n° 42). A la suite de plusieurs contacts téléphoniques, il semble bien que nombre de ceux qui ont eu ces difficultés aient confondu les "l" et les "1" Reprenons donc ensemble le listing !

Ligne 150, voir note 8 page 68. Lignc 190, l'accent circonflexe est le signe de l'élévation à la puissauce. Sur beaucoup de micros le signe *ad hoc* est la "flèche vers le haut".



Ligne 390 et 400, attention ! Il s'agit de FOR X = Q to L-Q STEP P et non pas 1-Q. Dans toutes les autres lignes présentant le signe "l", il s'agit de la lettre "l" et non du chiffre "1"

• *Les Passagers du vent*...snr *Tandy*
Les Passagers du vent, édités par Infogrames, sont désormais disponibles snr *Tandy 1000.* Ils seront exclusivement distribués dans lcs magasins *Tandy.* Comme les autres versions, ils seront vendus avec le tome 1 des *Passagers du vent*, la BD de Bourgeon.

•*Bivouac*
On attend pour septembre la sortie de *Bivouac*, un logiciel qni traite d'un thème rarement abordé, la course en montagne. Un magnifique sujet (problèmes de prise, météo, matériel, etc). Edité chez Infogrames pour la gamme *Thomson, Amstrad, PC, Atari ST*. A snivre.



• Petit programme pour anagrammes
Le problème de programmation est le suivant : vous tapez un mot et le programme vous donne la liste de toutes les combinaisons de lettres composant ce mot. Essayez, ce n'est pas si diffieile que ça. Sans doute serez-vous "naturellement" amenés à eréer des boucles FOR...NEXT, encastrées les unes dans les autres. Y a-t-il moyen de faire autrement ? Paul Conrbis, du Vésinet, a réussi un petit programme dont il peut à juste titre être fier. Comme vous le savez, même si vous n'avez que de rudimentaires notions de Basic, il est impossible d'enchevêtrer denx ou plusieurs boucles FOR...NEXT. Ce serait pourtant à certains égard bien utile. Et notamment pour un programme de reeherche d'anagrammes. Si vous pensez avoir trouvé mieux, plus simple ou plus rapide, envoyez-nous votre listing. En attendant, voici le programme de Paul Courbis :

```
10 CLS
20 INPUT "MOT : ";M$
30 K1= LEN(M$)-2 : K2=K1+3
40 DIM A(K1) : K=-1
50 IF K<K1 THEN K=K+1 : A(K)=1: GOT
O 50
60 C$="" : A$=M$
70 FOR Z = 0 TO K1
80 C$= C$+MID$(A$,A(Z),1)
90 L$="":IF A(Z)>1 THEN L$=LEFT$(A$
,A(Z)-1)
100 R$="" : L = LEN(A$)-A(Z): IF L>
0 THEN  R$=RIGHT$(A$,L)
110 A$=L$+R$
120 NEXT Z
130 PRINT C$+A$
140 A(K)=A(K)+1 : IF A(K)<K2-K THEN
 50
150 IF K>0 THEN K=K-1 : GOTO 140
160 END
170 REM *** Paul Courbis ***
```


• Free Game Blot (distribué par Fil/Cable) vient de signer un accord de distribution avec US Gold, premier distributeur mondial de logiciels et son homologue Epyx. *Blue War*, troisième du nom est désormais dispouible en France sur *Atari ST*. Il sera également diffusé dans le reste du monde.

• *Cristal* est une carte souore destinée à l'*Apple II GS*, qui sera éditée par Créalnde cet automne. Elle permet de numériser le son. Elle est dotée à cet effet d'une entrée micro et d'une entrée audio, transformant le *II GS* en échantillonneur, enregistrant le son, le sauvegardant sur disquettc, en vue d'utilisations diverses (par exemple dans un programme de jeu !). Elle sert d'interface entrée/sortie aux normes MIDI, pour transformer le *II GS* en séquenceur (pilotage de synthé, de clavier, de boîtcs à rythmes) ou en synthétiseur. Environ 3000 F.

• *K.Y.A.*, édité par Loriciels pour la gamme *Amstrad CPC* est un jen d'arcade, qui ne suseiterait aucune attention particulière sans son générateur de terrain. Quitte à acheter ou à offrir un jeu d'areade, autant qu'il soit renouvelable !
Cassette (140 F), disquette (198 F).



CARNET D'ADRESSES

• Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50
• Apple Computer France, Z.A de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, B.P 31, 91944 Les Ulis Cédex, tél.: (1) 69.28.01.39
• Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60
• Chip, 9 passage de la Main-d'Or, 75011 Paris, tél.: (1) 43.47.26.03
• Cobra Soft, 32 rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône Cedex, tél.: 85.93.40.75
• Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél.: (1) 46.04.70.85
• Commodore France, 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55
• Créalude, 36, rne Sedaine, 75011 Paris, tél.: (1) 47.00.70.32
• C&D Informatique, 34-38, rue Camille-Pelletan, 92300 Levallois-Perret, tél.: (1) 47.56.13.76, télex 620922.
• Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49
• France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, aveuue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél.: (1) 48.97.44.44
• Free Game Blot, Cidex 205, 38190 Crolles, rél.: 76.08.29.29
• Froggy Software, 33, avenue Philippe-Auguste, 75020 Paris, tél.: (1) 43.58.25.98
• Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54 ou 99.08.83.17
• Innélee, 110 bis, avenue du Général Leclerc,, Bloe 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin Cedex, tél.: (1) 48.91.00.44
• Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél.: 78.03.18.46
• Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33
• Micro-Application, 13, rue Saiute-Cécile, 75009 Paris, Tél.: (1) 47.70.32.44
• Micromania, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteanneuf-de-Grâce, tél.: 93.42.57.12
• Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél.: (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76
• Newtel, 11, rue Daru, 75008 Paris, tel.:(1) 42.27.48.87.
• Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieui, 93175 Bagnolet Cédex , tél.: (1) 43.60.43.90
• Sivéa , 31-33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél.: (1) 45.22.70.66
• Softmart International, 7, rue de la Bourse, 75002 Paris, tél.: (1) 42.21.40.07
• Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 43.39.23.21
• U.S Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44
• VIF D/P, 5, rue de Bassano, 75116 Paris, tél.: (1) 47.40.09.11

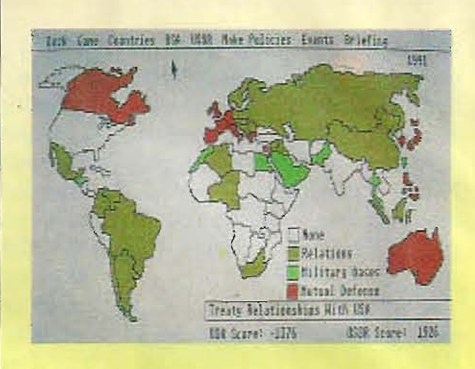
•*Dames 3D* est désormais disponible sur *Atari 520 ST*. Edité par Cobrasoft 125 F.



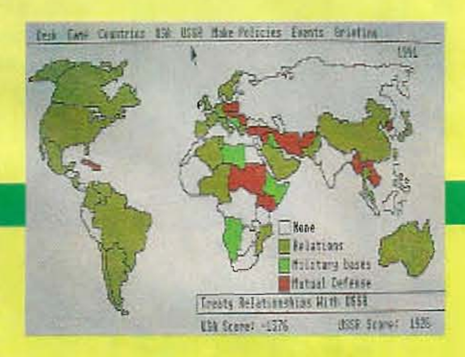
• Livres
Le C facile, édité ehez Micro Application, est un ouvrage de référeuce pour tous ceux qui notamment veulent faire de la télématique. Il ne faut pas oublier que les meilleurs serveurs télématiques sont aujourd'hui programmés en langage C (sous système d'exploitation Unix). Le C sous Unix est rapidement devenu LA référence en la matière.
Bien débuter avec le PC 1512
Les nouveaux possesseurs d'*Amstrad PC 1512* trouveront les réponses aux questions que se posent tous les débutants. De l'installation aux principaux programmes professionnels en passant par Gem, le Basic 2 et les premiers programmes. 149 F, 350 pages. Edité par Micro Application.
Le catalogue *Livres et Logiciels* 1987 de Micro Application est disponible. Pour tous renseignements : Edition Micro Application, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, tél.: (1) 47.70.32.44.

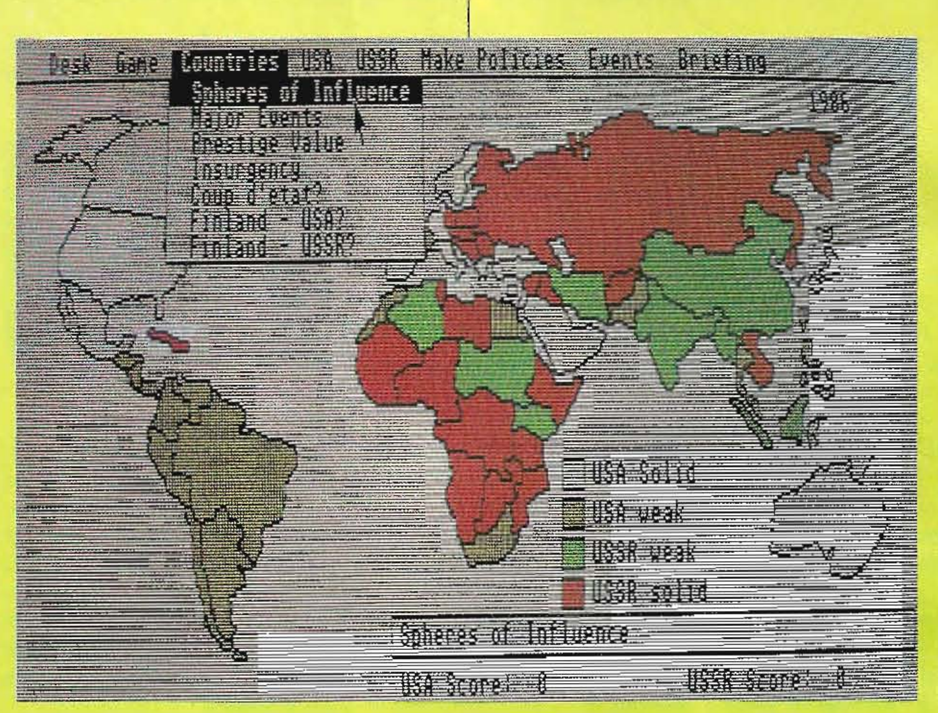
BALANCE OF POWER

Geopolitics in the nuclear Age



Le jeu se déroule entre 1987 et 1995. Il faut commencer par étudier les relations entretenues par les deux superpuissances et le reste du monde.





Comment accroître son « prestige mondial » sans atteindre le point de rupture de l'« adversaire » (USA ou URSS), qui conduirait à la confrontation nucléaire ? Telle est la question de ce magistral jeu de géopolitique.

Quels sont les quatre moyens de "déstabiliser" un Etat ennemi? Et ce, dans l'ordre croissant de gravité et de financement!...Il y a d'abord "encourager les dissidents". Ca ne coûte pas cher, puisqu'il s'agit seulement de faire sortir l'information et de la rendre publique, et ça peut idéologiquement rapporter gros: l'"image" de l'adversaire est atteinte. Un ou deux "agents" bien placés peuvent y pourvoir. "Faire naître un parti d'opposition ?" C'est en effet la deuxième solution. Ah, c'est nettement plus onéreux à mettre sur pied, c'est sûr, mais quel avantage s'il parvient à terme à déboulonner le régime en place ou du moins à en secouer les fondements. Dans un pays de l'Est, il sera seulement question de faire apparaître "une ligne" idéologique différente. Troisièmement, "créer des troubles, des manifestations, des émeutes". Il faut pour cela des "provocateurs". C'est le rôle de l'espionnage de les recruter. Et puis, l'étape ultime, "fomenter un coup d'Etat". On distinguera de la même manière trois types d'"insurgés" contre un pouvoir en place: le terrorisme (forme faible d'opposition, mais peu coûteuse), la guérilla (forme opposant seulement l'Etat et les insurgés) et la guerre civile (forme intégrant à la fois l'Etat et la population). Les trois s'organisent, se gèrent comme une entreprise (plan de financement, gestion du personnel et des stocks, promotion...). Brrr, mais vrai!

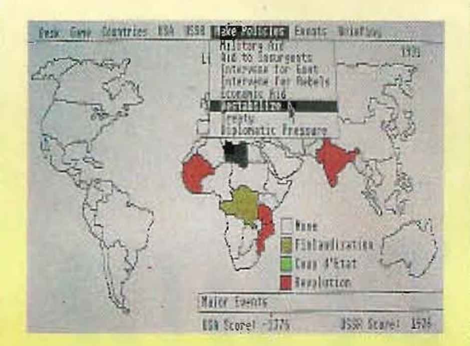
Arrêtons là cette introduction à la géopolitique, bien qu'elle permette de relire l'histoire récente. Vous l'aurez compris, *Balance of Power* est l'une des plus hallucinantes simulations des conflits internationaux, pris à tous les niveaux d'intervention, de la simple "intox" à l'ultime menace, celle de l'apocalypse nucléaire. Dommage qu'un tel jeu n'ait pas été réalisé en France, non seulement parce qu'il constitue un véritable modèle du genre, mais encore parce qu'il nous parvient sans la moindre traduction, ni des écrans ni de la règle du jeu; ce qui est parfaitement illégal. Par chance, la règle est d'une extrême clarté.

L'équilibre de la terreur qui domine aujourd'hui la scène mondiale semble à mille milles du jeu. Il n'en est (hélas) rien. Pour qui suit l'actualité politique internationale d'un peu près, les éléments issus du "jeu" sont très nombreux, à commencer par le bluff! Pour la première fois, un jeu de simulation traite de "l'image" des grandes puissances et de leurs rapports de force. Le vainqueur n'est pas (n'est plus) celui qui conquiert du terrain mais celui qui accumule le plus de points de prestige...ou qui parvient à réduire ceux de son adversaire ! Ces deux forces sont bien sûr l'Union Soviétique et les Etats-Unis.

La boîte de jeu est illustrée par un combat entre l'aigle américaine et l'ourse russe. Les autres figurants sont comme toujours (voir *Géopolitique 1990, J&S* n° 29) traités de "pays mineurs". Toute la dynamique du jeu s'organise autour de la question suivante: comment dominer l'adversaire, éventuellement lui faire perdre la face,

sans pour autant atteindre le point de rupture, l'insupportable affront, la baffe, le revers international? Celui qui conduirait au déelenchement, volontaire ou d'ailleurs accidentel, de la guerre nueléaire.

Le planisphère politique est bien sûr la scène, le "plateau de jcu", de cette colossale confrontation. Tout le jeu se déroule sur unc carte du monde d'aujourd'hui et une multitude de menus déroulants. Le jeu s'ouvre sur les choix de base habituels: un joueur choisissant de défendre les USA ou l'URSS, contre le programme ou, à deux, chaeun prenant en main la destinée d'une des grandes puissances. Le jeu se termine au terme de huit tours de jeu, représentant huit ans de la vie mondiale, de 1987 à 1995 ! Quatre niveaux de jeu sont proposés. Les trois premiers, déjà complexes, servent d'entraînement au quatrième, snrnommé "cauchemar". Tont nn programme. Il est aussi possible de rappeler une partie précédemment sauvegardée.



La « déstabilisation » est une des actions possibles contre un État. Ici, comme dans la réalité, elle s'appuie sur les pays voisins !

n'auraient pas eux-mêmes reçu un financement de la CIA!

Le nombre d'actions dans un tour de jeu n'est limité que par le budget disponible. C'est le joueur lui-même qui indique au programme qu'il

de l'autre. Mais il existe des sanetuaires à ne pas toueher! Pas question pour l'URSS de flirter avec la Thaïlande, domaine américain. La combinaison des paramètres est si énorme que les auteurs eux-mêmes reconnaissent ne pas connaître toutes les réactions du jeu. Il est cependant fantastiquement équilibré.

L'un des agréments de *Balance of Power* est de pouvoir être pratiqué à tous les niveaux. De manière brutale au début, en sachant que l'adversaire ne reculera pas et qne la guerrc nucléaire, résultant souvent d'une "maladresse", est au bout du ehemin. Et de manière de plus en plus raffinée, jnsqu'au quatricme niveau, qui introduit la "finlandisation" (réduction à l'impuissance diplomatico-militairc, à l'image de la Finlande, qui fut alliéc de l'Allemagne nazie mais non envahie par l'URSS).

Toute cette partie du jeu est axée sur l'isolement diplomatique, l'obtention d'nne neutralité d'ap-

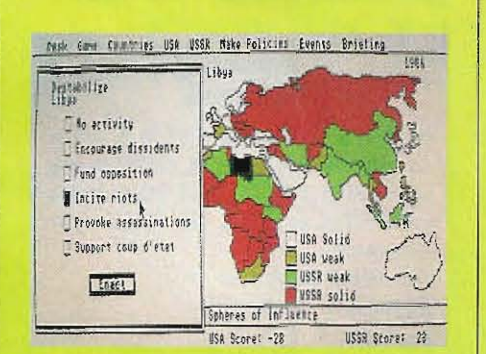
MICRO

Pour modifier l'attitude d'un État, ici la Libye, il est nécessaire de le connaître en détail. Chaque pays réprésenté sur le planisphère possède sa fiche personnelle.

Comme dans le copieux manuel (84 pages), nous avons choisi pour commencer, de jouer les Etats-Unis, avec unc rapide impression de siéger à la Maison-Blanche. En pointant la souris sur USA, on obtient un menu offrant les possibilités suivantes: état des relations diplomatiques, aides militaires, aides aux insurgés, intervention en faveur d'un gouvernement, intervention en faveur de rebelles, aide économique et, aux niveaux 3 et 4, déstabilisation, alliances et pressions diplomatiques. En cliquant tour à tour sur ces différents points, les pays concernés changent de couleur: blanc, relation chaleureuse; vert olive, cordiale; vert pomme, froide et rouge, hostile. C'est l'état des relations. Pour adopter une politique à l'égard d'un pays, il suffit de le cliquer sur la carte, puis de dérouler le menu "action politique" et enfin d'appeler l'une des actions proposées, sanctionnée par un niveau de financement.

Comme dit la règle, "cliquez sur le Nicaragua", puis sur "aide anx insurgés" et enfin sur 100 millions $ et, cc faisant, "acheminer des armes au contras". A se demander si les auteurs

a fini son tour. Le jeu pourrait ne ressembler qu'à nn *Risk* amélioré. C'est beaucoup plus. On en prend conscience en lisant les journaux et les notes offieielles de la grande pnissance adverse. En fonction de vos actions, la diplomatie adverse réagit plus ou moins vigoureusement. Vous avez le choix entre "passer outre" ou "reeuler". Si vous reculez, vous perdez des points de prestige. Si vous passez outre, l'adversaire peut "officiellement" dénoncer vos pratiques ou encore affirmer officieusement lâcher du lest et faire le mort. En revanche, si vous débarquez des troupes en Libye, l'URSS ne cédera pas. Alors commence l'escalade. Voulez-vous passer en DefCon 2? (La "Defense Condition" est le niveau d'état d'alerte militaire. DefCon 4, la paix ; DefCon 1, la guerre nucléaire.) C'est là qu'il faut réfléchir aux tenants et aux aboutissants du conflit et être parfaitement informé. Vous avez lu dans le meuu "presse" qu'une aide militaire importante avait été consentie par votre adversaire à un pays sensible de l'Extrême-Orient. Vous n'avez pas réagi. Voilà un échange de bons procédés. Fermer les yeux d'un côté ponr se libérer les mains



La déstabilisation est graduée, comme le menu l'indique. Nous choisissons de provoquer des émeutes! Hormis le coût d'une action, il importe d'évaluer ses conséquences...



La réaction de la superpuissance alliée de la Libye ne se fait pas attendre! Le joueur a le choix entre « passer outre » ou « reculer ». Le choix est effrayant : reculer et perdre du prestige ou avancer et risquer la querre nucléaire...

parence et, finalement, d'une totale dépendance. Le menu "pressions diplomatiques" est asscz amusant compte tenu de la gamme de sentiments codés sur laquelle les joueurs exercent leurs talents. Qne de nuances entre la "prise de position" et "l'offensivc diplomatique"! Seuls les traités d'alliances en réduisent l'influence. *Balance of Power* est aussi nne base de connaissances. En cliquant deux fois de suite sur nn pays, on obtient toutes les donnécs relatives à son état économique, à ses relations diplomatiques actuelles.

Balance of Power est actuellement LE jeu de diplomatie sur micro-ordinateur.

disquette pour Atari 520 ST, Amiga, Macintosh (bientôt Apple II), environ 350 F. Disponible chez Starsoft (par correspondance), 58, rue des Camélias, 94140 Alfortville, tél.: (1) 43.96.57.84 et 43.96.57.83.

JEUX POUR MICROS

F-15 STRIKE EAGLE

Programme de simulation de combat aérien de qualité, *F-15* comporte une documentation fournie (40 pages), mais en anglais (la loi impose la documentation en français, vous êtes donc en droit de l'exiger chaque fois que vous achetez un logiciel).
Hormis ce désagrément, *F-15* devient un classique des combats aériens sur micro par son réalisme : 29 indicateurs sur le tableau de bord,



21 touches de fonction au clavier, en plus du joystick; possibilité de jouer seul avec deux josticks, l'un contrôlant le vol lui-même, l'autre, le moteur, la post-combustion et les armes! Du grand art, complété par un véritable apprentissage des performances du F-15 et des "figures de style" aériennes lors des combats en interceptiou.
Pour les missions à accomplir, les auteurs n'ont pas pris de gants avec les objectifs : la Libye, le Viêt-Nam, le golfe Persique, l'Irak! L'actualité est présente.
Parmi les sept scénarios proposés, celui sur la Libye est étonnant : le porte-avions *Nimitz* croise dans le golfe de Syrte. L'objectif est de bombarder l'état-major de l'armée de l'Air...
Un bon simulateur de vol au décor brûlant !

EN BREF

cassette (66 F) et disquette (99 F) pour IBM PC et clones, Commodore 64, Apple, Atari. Edité par Microprose. Distribué par Cable.

accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LES PASSAGERS DU VENT N°2
L'Heure du serpent



La plus belle réalisation graphique dans la catégorie jeu d'aventure connaît ici uue suite, pour le plus grand plaisir des amateurs. On retrouve les principes développés dans la première partie du jeu, à savoir que le jouenr est en position d'incarner plusieurs des héros de l'aventure, une bonne quinzaine de personnages secondaires et d'organiser le déroulement de l'action en choisissant partiellement l'ordre des dialogues.
L'histoire se déroule à la veille de la Révolution française, à l'époque où inlassablement les négriers faisaient la traite des esclaves; le triangle France, Afrique, Amérique. Hoël, un jeune marin breton est contraint de fuir à la suite d'une injste accusation de meurtre. Isa, une aventurière qui se révèlera être une comtesse, l'accompagne dans sa quête de justice. Au début de cette deuxième partie, Isa part pour le royaume du Dahomey, à la fois pour découvrir sa véritable identité et pour sauver Hoël, victime d'un sort vaudou. Nous sommes dans la plus pure tradition romanesque.
La gestion du jeu, quant à elle, est vraiment unique ponr un jeu d'aventure. L'écran est divisé en trois parties: une partie graphique, occupée par uu décor (superbe!), une case, en bas et à gauche, où apparaissent des visages de personnages et une zone de texte. Pour une scène donnée, l'apui sur la barre d'espace fait apparaître les protagonistes présents sur les lieux. A l'aide de la souris, il suffit de cliquer sur un groupe de personnages éloignés pour voir leurs visages en gros plan. En cliquant sur l'un des visages, on obtient dans la zone réservée au texte ce que dit le personnage choisi à ce moment précis (le jeu est également praticable au joystick, à la "boule" (trackball) et dans toutes les versions, au clavier). Contrairement aux *Passagers du vent* n°1, le joueur peut directement agir sur la partie graphique pour faire évoluer l'action (cliquer sur la détente d'un pistolet pour faire partir le coup de feu, faire faire demi-tour à un persounage, etc). Le niveau de jeu est plus difficile que le premier. La sauvegarde de la partie en cours, nécessaire sur ce type de jeu, permet d'avancer avec régularité.

EN BREF

disquette ponr Thomson TO 7-70, 8, 9, 9+, Amstrad CPC 464, 664, 6128, (290 F) et pour Atari 520 et 1040 ST, IBM PC et elones (cartes CGA et EGA), 390 F. Edité par Infogrames.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MARCHE A L'OMBRE



On connaissait le film et la BD *(La Bande à Renaud)*, voici le logiciel. Vous incarnez un personnage à l'image de Renaud et vous devez retrouver les morceaux de votre mob, démontée par des loubards; obtenir des places pour un concert et convaincre votre petite amie de vous y suivre. Mais attention, l'heure tourne ! Et si vous n'êtes pas allé la chercher avant 22 heures, elle partira au bras d'un autre.

Le jeu, superbe graphiquement, est animé d'nne manière amusante. Il faut explorer le terraiu (en vue directe) pour déeouvrir les pièces détachées ou encore les racheter. Parfois, ce sera la baston avec des monstres dont les mensuratious vous inviteut à la prudeuce. Questiouner, fuir ou se battre, telle est la trilogie proposée. Un jen très sympa proposé dans une pochette de 45 tours avec en prime un bandana.

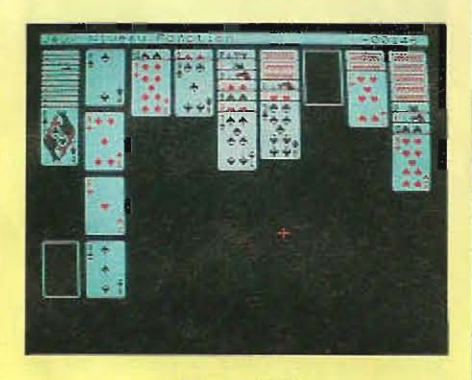
EN BREF

cassette (150F) et disquette (200F) pour Thomson MO 6, TO 8, 9, 9+ (ultérieurement Amstrad, Atari ST, IBM PC et clones). Edité par Infogrames. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
grapbisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
(la chanson de « Marche à l'ombre »)
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

REUSSITES

"Triangle", "Lune bleue" et "Clef de voûte", sont les noms des trois réussites proposées par le programme. Comme c'est le cas le plus fréquent dans les réussites, il s'agit de rétablir un ordre parmi les cartes, en hauteur et en conleur. Les "patiences" proposées ici n'échappent pas à la règle. Le programme est capable d'effectuer des donnes en fonction de trois niveaux, débutant, amateur ou "confirmé". Les réussites, choisies dans *Cent grandes réussites* de Pierre Berloquin (Editions Flammarion) sont agréables à pratiquer.

La gestion du jeu se fait entièrement an erayon optique en pointant la carte à déplacer pour la prendre, et en pointant à nouveau l'écran pour la poser. La barre de menus déroulants située en haut de l'écrau offre toutes les fonctions désirables (nouvelle donne, retour en arrière normal et rapide, etc). Le graphisme des cartes est de bonne qualité. L'ensemble fait de *Réussites* un programme bien ficelé, correctement documenté et qni correspond à ce qu'il annonce (contrairement à *Arkanoïd*, ehez le même éditeur).



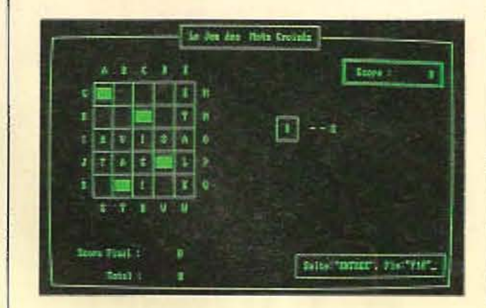
EN BREF

cassette (95 F) et disquette (131 F) pour Thomson MO6, TO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+. Crayon optique ou souris nécessaire. Edité par France Image Logiciel.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
grapbisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

MAITRE DES MOTS

Quatre jeux de lettres au programme de ce logiciel pour *IBM PC* et clones, qui nécessite 512 Ko de mémoire vive. Le premier, "Le Jeu des lettres placées", consiste à retrouver un mot, tiré au sort par la machine, en lui faisant une succession de propositions. Le programme répond sur l'existence et la bonne position des lettres proposées... Vons aurez reconnu sans peine un *Master Mind* avec des lettres. Le temps imparti est de dix minutes pour les denx premiers niveaux et quinze pour les deux suivants. On perd trois des quinze mille points de départ chaque fois qu'une seconde s'écoule.

"Le Jeu des anagrammes", comme son nom l'indique, propose des mots mélangés qu'il s'agit de découvrir en replaçant les lettres dans le bon ordre. Une option spéciale, lancée par la touche H, permet d'utiliser la base de données (le dictionnaire inclus sur la disquette) en mode interrogation.



Le jeu "Une lettre chasse l'autre" consiste à trouver un mot à partir d'un autre mot en remplaçant une des lettres du premier par une lettre proposée par l'ordinateur. Il est bien sûr possible de modifier l'ordre de toutes les lettres. Le temps de réflexion est limité à 25 secondes par mot.

Un jeu de "Mots croisés" propose une grille 5×5 on de 6×6. Le jeu consiste à remplir la grille. Le programme contrôle la validité des mots choisis par le joueur. Afin d'éviter tout blocage, il est possible d'appeler la base de donnée et de lui faire remplacer les vides par les bonnes lettres.

Le "Marathon" est l'euchaînement des quatre jeux précédents et peut faire l'objet d'un concours opposant de 2 à 10 joueurs.
Un bon programme.

EN BREF

disquette (260 F) pour IBM PC et clones. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

JEUX POUR MICROS

c'est-à-dire le pilote et le copilote ehargé de l'usage des armements et des contre-mesures électroniques (brouillage des radars des tanks adverses). Uue excellente simulatiou.

EN BREF

cassette (99 F) et disquette (132 F) pour Commodore 64, Apple II+, IIe, IIc, Atari, 800 XL, 520 ST, IBM-clones, Amiga et la gamme Tandy. Edité par Microprose. Distribué par Fil-Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

tile de saisir des mots au clavier. Tout se passe au joystick.
Relief Action est une réussite. Il ne manque plus que les couleurs entre les traits, et nous serons en présenee d'uue forme attrayante, nouvelle et "solide" de jeu d'aventure. Loriciels marque nn point dans la eonrse aux meilleurs logiciels.

EN BREF

cassette (160 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 6128. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

GUNSHIP



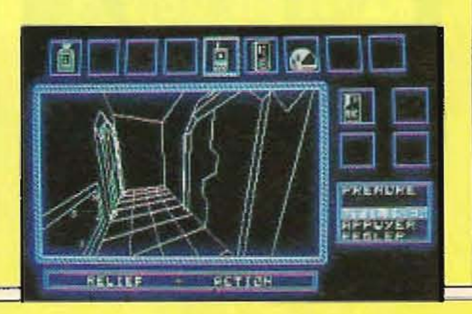
Encore un simulateur d'hélicoptère! Nous ne nous en plaignous pas, car l'adresse trouve ici la justification du réalisme. Il est vrai que la conduite d'un hélicoptère est beaucoup plus complexe qne celle d'un avion, fût-il un jet.

Un mauvais point pour l'absence de traduction, alors que le manuel de jeu comporte 84 pages d'explications assez techniques! Un bon point pour la qualité des explieations et encore un pour la découpe en carton qui s'adapte au elavier et met en évidence les fonctions des touches importantes. Cela permet d'entrer dans le jeu sans avoir à faire l'aller retour permanent entre le mauuel et le jen.

Les missions qui vous sont confiées concernent les zones suivantes: Etats-Unis, Snd-Est asiatique, Amérique centrale (disons Cuba !) et le Moyen-Orient. Bref, tons les points chauds de notre globe où sont engagées des forces militaires américaines. Les amateurs de réalismc y trouveront leur compte. Ici, plus encore que sur les simulateurs d'avions, le jeu à deux s'impose: un joueur an joystick et un joueur an clavier,

RELIEF ACTION

Une approche technique originale redonne au jeu d'aveuture classiqne une nouvelle dimension, un nouveau plaisir de jouer. *Relief Action* permet au joueur d'avancer dans le déeor d'un vaissean spatial eomme s'il y était, en trois dimensions. Le dessiu se limite à des traits (contrairement à *Sentinel* ou à *Flight Simulator*, qui en plus gère les aplats de couleurs), mais la seusation procurée par les déplacements est intense. Le programme ne procède pas par bonds successifs, mais selon une progression continue qui donne l'impression du mouvement vers l'avant ou l'arrière, la droite on la gauche, le haut ou le bas. Dès l'arrêt, le dessin se complète de quelques motifs sommaires mais réussis.
Le thème choisi pour ce programme remarquable est proche d'*Aliens.* Durant un vol interstellaire, une mauvaise manipulation génétique conduit à l'ultime catastrophe: la création d'un monstre qui dévore un à un tons les astronautes. Thème classique des apprentis sorciers qui se complète par celui du snrvivant. Vous, bien sûr, qui n'avez d'autre but qne de rejoindre la navette de secours pour quitter le vaisseau. Trois niveaux, une soixantaine de pièces, des ascenseurs et...un monstre qni s'active dès que vous parcourez le niveau où il séjourne.
La gestion de la liste d'actions et celle des objets (représentés par des icônes) est excellente. Inn-



FLASH



Le thème est celui d'envahissenrs venus d'outre-galaxie coloniser notre planète. Il s'agit, l'auriez-vons deviné, de les détruire. Pour cela vous disposez d'un véhicule très spécial. C'est là, en fait, toute l'originalité du jeu: il s'agit d'nn véhicule transformable ! En appuyant sur la tonche flèche, votre jeep se transforme en tank, puis, en appuyant à nouveau, eu hélicoptère. Les transformations inverses sont également possibles jusqu'au personnage sans véhicule. Evidemment, chaque mobile a ses caraetéristiques. Par exemple, la jeep dispose d'un mortier, mais pas de mitrailleuse, à l'inverse du tank.

La scène se passe sur un terrain vu en plan oh circulent des envahisseurs à pied, en blindé on, bien sûr, en soucoupe. Le joystick pourvoit aux déplacements et le bouton aux tirs. Passons aux défauts: il faut que le véhicule soit orienté vers la droite pour procéder à la transformation! C'est dire que les programmenrs ont fait le minimum (un angle snr huit est ponrvu du test conduisant à la transformation). Les tirs des envahisseurs sont aussi efficaees qu'ils soient à pied ou en blindé, ce qui n'est pas le summum du réalisme. Il aurait fallu peu de chose pour modifier lcs paramètres d'efficacité. Là encore, on fait au

plus rapide. Le fait que les jeux d'arcade soient à consommer rapidement ne justifie en rien le traitement informatique sommaire qu'il nous est donné de constater. Au total un jeu amusant, mais sur une courte durée.

EN BREF

cassette (140F) ou disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

EN BREF

disquette (180 F) pour IBM-clones 256 K (sous MS/DOS) . Edité par Cobra Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LE CHEVALIER BLANC

La collection "Arcade-Aventure" éditée par Cobra Soft, inangurée par *Massacre à la tomate* et *L'Hépiss*, continue sur sa lancée: des jeux sans grand intérêt.

Le Chevalier blanc a pour thème la délivrance d'une princesse enlevée par des démons. Ce n'est pas original, tant s'en faut, mais pourquoi pas. C'est un thème éternel! En revanche, le traité est faible. La seule partie qui peut susciter un intérêt, mais d'assez courte durée, est la capture du cheval qui sera nécessaire à la poursuite de l'aventure. Le héros, guidé au joystick, place des barrières sur son chemin de manière à le piéger. Quand le cheval est pris dans la "nasse", le héros peut l'enfourcher. Amusant.
La suite relève davantage de la dextérité que de la réflexion. Les graphismes sont simples mais pas désagréables, et *Le Chevalier blanc* sera apprécié par les plus jeunes.



EN BREF

cassette (120 F) ou disquette (160F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Cobra Soft. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
(pour les plus jeunes).

MISSIONS EN RAFALE

Trois options sont au programme de ce simulateur de vol et de combat: atterrissage, combat et mission. La mission d'interception de chasseurs ennemis étant bien sûr l'aspect le plus complet du jeu. Le niveau "amateur" permet de se familiariser avec le jeu, avant de passer au niveau "pro".
Comme sur les avions actuels, les indications s'inscrivant sur le pare-brise remplacent bien des cadrans. Ainsi, la coïncidence du repère d'énergie (signe =) et du repère de trajectoire (signe −) indique une progression équilibrée (en montée ou en descente). Le tableau de bord comprend les indicateurs suivants : attitnde, cap, altimètre, vitesse, variomètre (vitesse ascensionnelle en centaines de pieds/minnte), indicateur de trim (dispositif qui permet de modifier



la position de la gouverne de profondeur pour l'ajuster à la vitessse), aérofreins et indicateur de train (sorti ou rentré).

Missions en rafale convient aux débutants. Tout simplement parce que le jet piloté est relativement peu sensible aux erreurs de pilotage. On ne s'écrase pas à tout bout de champ. A l'inverse, cette accessibilité devient un inconvénient, un manque de réalisme, une fois l'avion bien en main.

EN BREF

cassette (95 F) et disquette (131 F) pour Thomson MO5, TO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+. Edité par France Image Logieiel.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

HISTOIRE D'OR

L'un des tout premiers jenx d'aventure ponr l'*Amstrad PCW 8256* ! Il est désormais disponible pour *IBM* et clones. L'histoire est celle d'un aventurier à l'époque héroïque de la Ruée vers l'or qui rejoint un village de western (463 habitants, 53 coyotes) à la demande d'nn vieux copain. Vous incarnez ce héros. A vous de découvrir la raison de son appel. La ville comporte onze boutiques et seize personnages avec qui prendre contact. Ce qui u'est pas toujours facile, car ils ont la gâchette fébrile. Un effort a été fait pour gérer l'écran d'une manière originale : les images en haut, la saisie de vos ordres (verbe en deux lettres + nom) au milieu et les objets dont vous disposez dans la partie basse de l'écran. Il suffit de taper NO + RETURN pour lire la règle du jeu, la liste des mots actifs et celle des portraits des personnages de rencontre. Une bonne gestion de l'écran s'impose à un moment de l'histoire du logiciel de jeu où l'aventure "verbe+nom" a donné, semble-t-il, tout ce qu'elle pouvait donner. Entre Jim Black, le patron du ranch, Julius Thanatos, le croque-mort et Suzy, l'entraîneuse, vous devrez à la fois gérer votre vie quotidienne (ne pas oublier de faire ferrer régulièrement votre cheval), tout en questionnant les habitants.
Un bon jeu d'aventure, aux réactions parfois brutales (attendez-vous à de nombreuses morts successives du héros).

JEUX POUR MICROS

ROBINSON CRUSOE

Des graphismes réussis pour ce jeu d'aventure à options sur le thème de Robinson Crusoé, d'après le roman de Daniel Defoe. Un jeu simple qui semble s'adresser davantage aux huit-dix ans qu'aux aventuriers ayant déjà goûté aux jeux de rôle sur micro.
Sur chaque image, le joueur doit choisir le comportement qui lui semble le mieux convenir compte tenu des circonstauces décrites. Peu après avoir abordé la plage, vous devrez, par exemple, choisir de retourner sur l'épave échouée, plutôt que d'aller explorer l'île immédiatement. Comportement logique, puisqu'une tempête risque d'anéantir ce qui reste de l'épave échonée du navire. Ce qui se passe effectivement peu après. Le jeu n'est hélas pas toujours aussi cohérent, tant s'en faut. Il semblait plus logique de "planter une tente" que de "creuser le rocher" pour s'abriter de la tempête menaçante...



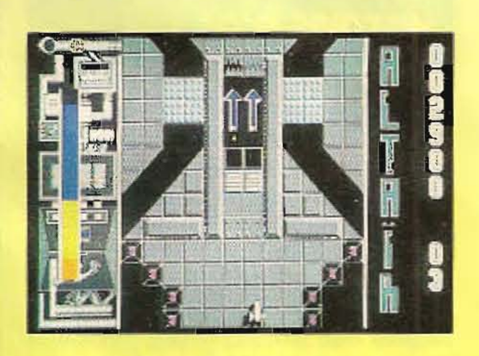
Robinson Crusoé rencontre le problème commun à tous les jeux d'aventnre à options : sans une gestion de l'écoulement du temps (et donc de choix au bon moment), les décisious sont évidentes, ainsi qne les pièges, à moins de franches incohérences. A ce problème de structnre, s'ajoute ici une certaine lentenr. On appréciera le fait de pouvoir reprendre la partie là où on l'a laissée (la sauvegarde de la partie en cours est automatique).

EN BREF

cassette (155 F) et disqnette (180 F) pour Thomson MO6, TO 8, 9, 9+, Amstrad, IBM PC et clones. Edité par Coktel Vision.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

ALTAIR

Ce jeu d'arcade pure édité par Ere Informatique pour *Atari ST* donne une idée des capacités (eucore fréquemment inexploitées) du *ST*. La page d'accueil présentant une image des auteurs tirée d'après uue photo "numérisée" (en franglais, digitalisée) est vraiment réussie. Tout comme l'accueil musical qui précède le jeu (il s'agit là aussi de sou numérisé).
Le jeu lui-même se range dans la catégorie du maintes-fois-déjà-vu, bien qu'il soit graphiquement alléchant. Vons guidez un petit vaisseau spatial visible à l'écran. Vous survolez une base ennemie, style SF, qui se présente comme un menu déroulant. Le niveau de jeu est difficile et donc réservé aux eeiutures noires du joystick. Beau programme, mais limité en intérêt.

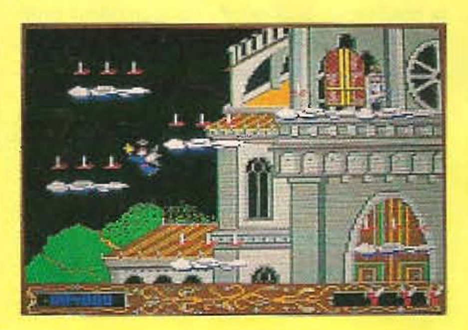


EN BREF

disquette (250 F) pour Atari 520 et 1040 ST. Edité par Ere Informatique.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

DON CAMILLO

Jeu d'arcade sur *Thomson, Don Camillo* propose au joueur de conduire un ange, de tableau en tableau, qui a pour but d'allumer des rangées de trois bougies. De petits diables surgissent et tentent de l'en empêcher. *Don Camillo* aborde là un thème difficile. Les joueurs préfèrent-ils s'identifier à l'ange on aux démons ? Telle est la qnestion ! Le fait est qu'il est plus facile de s'identifier au Godzilla de *Monster Movie Game* — jeu qui vient de sortir aux Etats-Unis — pour dévorer des villes (rieu de moins), qu'à un angelot. C'est ainsi. *Don Camillo* nous semble réservé anx plus jeunes.



EN BREF

cassette (120 F) et disquette (165 F) pour Thomson MO6, TO 8, 9, 9+. Edité par Free Game Blot. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

TNT



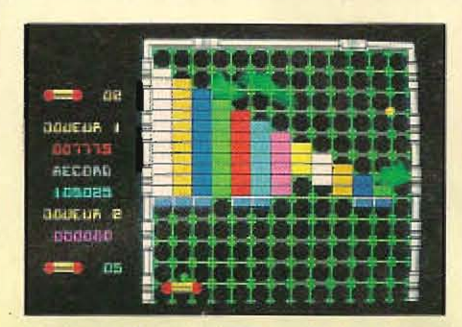
La "rambomania" ponrsuit son chemin. Vons êtes chargé de détruire un territoire et tous les adversaires qui l'oecupent (non, non, rien de plus). Vous guidez sur le terrain vu en plan le personnage qui vous représente, à l'aide du joystiek et vous tirez sur tout ce qui bouge en progressant dans le camp adverse. Que dire d'autre? Qu'il rappelle les jeux réalisés il y a maintenant près de dix ans! A éviter.

EN BREF

cassette (150 F) ou disquette (200 F) pour Thomson TO 8, TO 9, TO 9+. Joystick obligatoire. Edité par Infogrames.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

ARKANOID

Casse-tête. Il s'agit de deviner quel jeu se cache sous la présentation suivante, située derrière la



boîte actuellement commereialisée: *"A une époque inconnue, le vaisseau Arkanoid a été détruit au cours d'une mission dans l'espace. Seuls quelques rescapés ont survécu en s'enfuyant à bord du vaisseau de secours, le Vaus. Aspiré par le vide, celui-ci va dériver dans la cinquième dimension. En tant que commandant en chef vous allez prendre en main l'opération de survie et remonter les 32 degrés qui vous séparent du changeur de dimension"*... Avez-vous trouvé ?

Pas facile ! Réponse : un casse-brique ! Il fallait oser. Le joueur déplace horizontalemeut un petit rectangle qui propulse une balle vers le haut de l'écran. Celle-ci détruit les briques qu'elle touche et rebondit vers le bas. Une photo accompagnc ce texte alléchant, mais les auteurs de ce travail d'intoxieation se sont bien gardés de présenter le jeu dans sa phase active.

Bref, aucun moyen de reconnaître le "Breakout", le plus ancien des jeux d'arcade.

Cette présentation est en tout point mensongère et abuse le consommateur non infonné. La dernière phrase de présentation (*"Arkanoïd est un jeu d'arcade exceptionnel qui se caractérise par sa vitesse et son rythme époustouflant."*) contieut au moins une vérité : le côté vraiment exceptionnel de l'abus. Faites-le savoir autour de vous, c'est l'un des meilleurs moyens de vous protéger contre ce type de pratique.

EN BREF

cassette (99 F) et disquette (131 F) pour Thomson MO 5, TO 6, TO 8, TO 9, TO 9+. Edité par France Image Logiciel (F.I.L).
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
uous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

MEURTRE AU MANOIR...

Meurtre au manoir est un générateur d'énigmes ! A vous de jouer le rôle du détective chargé de l'enquête et de débusquer l'assassin.

scénario: au secours ! On vient de déconvrir Eva, morte, dans le vestibule. Qui a eommis le meurtre ? Vous êtes rapidement dépêché sur les lieux pour procéder aux premiers interrogatoires et découvrir le meurtrier. L'affaire s'annonce difficile puisqne sept personnes ont côtoyé la victimc pen avant sa mort. Mais la chance est de votre côté. Chaque invité possédait une carte d'invitation magnétique, et un maguétoscope a enregistré les mouvemeuts des uns et des autres à l'heure du meurtrc ! Vous pouvez visionner le film et interroger les témoins. Evidemment, chacun étant muni d'une même carte magnétique, il u'est possible de distinguer que des "présences" dans les différentes pièces.

Les certitudes:

- le mauoir du meurtre compte huit pièces: le patio, le bain, le séjour, le couloir, le bureau, le vestibnle, le labo et le débarras. Les invités ne quittent jamais ces lieux, décrits ci-dessous;
- huit personnes sont présentes lors de cette délicieuse soirée: Archie, Ben, Claus, Dan, Eva, Flo, Gni et Hona. Le programme choisit la victime et l'assassin parmi ces huit personnes;
- le moment du menrtre: le meurtre a lieu lorsque l'assassin et la victime sout seuls dans une pièce. Deux personnages peuvent être seuls dans une pièce sans qu'il y ait meurtre (heureusement!). Le meurtre n'a jamais lien immédiatement après le début de la soirée;
- le temps est découpé en "tours", correspondant au compteur du magnétoscope qui a euregistré la soirée (de 1 à 70 au maximum);
- seul l'assassiu douue de fausses réponses aux questions qui lui sont posées, mais pas systématiquement. En revanche, les innocents disent toujours la vérité.

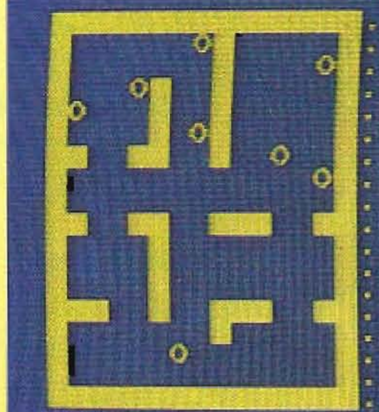
matériel: un miero-ordinateur disposant d'au moins 28 Ko de mémoire vive, notre listing et le plan de la maison.

joueur: en solitaire contre le programme. Chaque partie est différente des autres.

procédure: tapez le listing comme il vous est présenté si vous disposez d'un Amstrad CPC 464, 664 ou 6128. Le programme tonrne sans modification sur ces machines. Si vous avez un autre micro, il faudra modifier quelques mots de Basic. Les deux senls mots spécifiques sont LOCATE et CLS. Le programme est en "mode texte" et douc très facile à adapter. Pour mieux comprendre la façou dont il est programmé, reportez-vous au paragraphe "la programmation pas à pas", à la liste des variables et à l'organigramme.

déroulement du programme: atteution! Vous devez placez votre clavier en mode majuseule. Le programme vous demande immédiatement après le RUN de laucement de lui indiquer un "nombre de tours" de jeu. Vous avez le choix entre 20 et 70 (mais jamais plns de 70 !). Plus le nombre de tours est grand, plus l'énigme est difficile à résoudre. Pour commencer (et voir si vous n'avez pas fait de fautes de frappe), tapez 20. Les débutants choisirout une valeur comprise entre 40 et 60, les habitués, 70. Pour une même valeur, l'énigme peut être plus ou moins délicate à résoudre; seul le hasard des déplacements préside alors à la difficulté.

Après un court temps de chargement des données de base du jeu, le programme affiche le plan de la maison et y place les huit personnages. Enfin, pendant le nombre de tours choisi, les personnages, représentés par des "O", se déplacent à raison d'une case par tour. Lorsqu'un des personnages ne se déplace plus, c'est qu'il est mort. Cela ne veut pas dire qu'il a été frappé à cet endroit, mais — avec certitude — qu'il est venu y mourir. Au terme des tours de jeu, le personnage tué apparaît sous la forme



Quand quatre personnes prétendent être dans la salle de séjour, et que le film des événements n'en montre que trois..., on se dit que l'assassin est parmi elles ! Mais qui donc a tué Eva dans le vestibule ?

d'une étoile ✱ et un message apparaît sur la droite de l'écran : il vous indique le prénom de la victime et la pièce dans laquelle on a découvert son cadavre. Ainsi prennent fin les événements "en direct". Tout cela a été magnétoscopé et vous allez le revoir tout à loisir ! Cette fois, c'est à vous d'intervenir. Le meuu suivant vous permet de conduire l'enquête à votre guise :

1. Appel image
2. image/image
3. Où ?
4. Qui a été...
5. Rencontres
6. Arrestation
7. Solution

Si vous tapez 1 suivi de RETURN (ou ENTER ou ENTREE ou ENVOI), le programme vous demande "quelle image". Il suffit de taper le nombre correspondant au moment de votre choix pour voir apparaître les personnages à la place qu'ils occcupaient au moment T choisi. Le point 2, appelé de la même manière, vous donne image par image le film des événements. Si vous désirez quitter le film pour interroger les témoins sur cette image, il suffit de taper Q (pour (Q)uitter).

Le point 3 permet dc demander à tous les suspects où ils étaient à un moment précis. A vous d'indiquer ce moment et vous obtenez, face à chaque prénom, un nom de lieu. Par exemple, au moment 12, Flo prétendra avoir été dans le vestibule, tandis que Gui dira qu'il était dans le bureau... Seul l'assassin ment, mais pas toujours.

Le poiut 4 demande à chaque personnage s'il a été dans une pièce que vous devez indiquer. Chacun répondra par oui ou par non.

Le point 5 porte sur les rencontres effeetuées. En effet, le programme enregistre les contacts entre personnages. Il y a contact quand deux personnages sont dans des cases voisines par un bord ou un angle. Si plus de deux personnages se rencontrent au même moment, chacun ne retiendra qu'une seule des rencontres effectuées.

Le point 6 est simple : vous avez la liste numérotée des suspects. A vous de désigner sans vous tromper celui ou celle que vous croyez être coupable.

Le point 7 vous donne la solution sous la forme X a tué Y à rel endroit au moment T, puis vous donne le film des événements image par image en désignant sur le terrain chaque personnage par l'initiale de son prénom ! Tout s'éclaircit.

LA PROGRAMMATION PAS A PAS

La maison. Elle est représentée par les valeurs en DATA des lignes 80 à 250. La valeur 1 désigne les murs. Plutôt que de définir les pièces par des tests "X plus petit que", "Y plns grand que...", il suffit de donner une valeur numérique spécifique à la surfaee de chacune d'entre elles. Par exemple, les cases de la salle de séjour sont toutes de valeur 4.

Cette valeur est rangée dans la variable iudicée A(X,Y), où X et Y représentent les coordonnées verticales et horizontales (voir les boucles de chargement FOR...NEXT en 270, 290 et 300-310).

L'affichage du terrain (320-380) est une double boucle FOR...NEXT contenant des tests. Si la valeur de A(X,Y) vaut 1 (un mur), le programme doit afficher CHR$(143), c'est-à-dire un carré plein. Dans les autres cas, il affiche un espace.

Les lignes 400 à 440 mettent en position de départ les huit personnages de l'histoire à la suite de tirages aléatoires. Il est ajouté 9 à leur numéro (de 1 à 8) pour les différencier des cases des pièces.

Les lignes 610 à 660 testent les rencontres et

les enregistrent. La ligne 650 est la plus importante. On peut la lire ainsi : "SI la case voisiue contient une valeur supérieure à 9 (done uu personnage), ALORS retiens que le personnage I au moment T a rencontré R(I,T), équivaleut de A(RX,RY). R(I,T) a pour contenu une valeur comprise entre 10 et 17, désignant le personnage portant cette valeur. Si vous désiriez en retrouver un, il suffirait de demander son nom, soit N$(R(I,T)), saus omettre de donner des valeurs à I et à T. Conseil de lecture: N$(R(I,T)) se lit "N dol de R, R de I et T". D'uue mauière générale, on dit de pour indiquer l'ouverture d'une parenthèse, par exemple pour ne pas confondre les variables NI et N(I). NI est une variable simple, N(I), une variable "indicée", où I prend les différentes valeurs d'une boucle FOR...NEXT. Les lignes suivantes, placées sous le nom "mémoire" sont également des enregistrements. Les variables ont des noms faciles à retenir : PX(I,T) est la Position en X du personnage I au moment T, LX(I,T) est le lieu (pièce) où est I au moment T, etc. Moment erucial, eutre les lignes 730 et 850 sont désignés le coupable et la victime. Suivi de peu par l'annonce du meurtre (lignes 870-900).

Le reste du listing est constitué de routines de rappel des prineipales valeurs enregistrées. Tour est en mémoire. Un priut AS (pas A$!) donne le numéro (entre 1 et 8 de l'ASsassin), son nom par PRINT N$(AS+9), le lieu où il se trouvait au moment du meurtre par PRINT L$(LX(AS,MM)), où MM est le Moment du Meurtre. Idem pour la ViCtime, en remplaçant AS par VC.

LISTE DES VARIABLES

A(X,Y) valeur de la case de coordonuées X et Y

AS valeur (1 à 8) désiguant l'assassin

A$ variable de saisie ou d'attente

AF,B,C,OK,SF,SL variables tests (1 ou 0) servant d'aiguillage

BB accumulateur temporaire de valeurs

CHR$(79) affiche un O

CHR$(143) affiche un carré pleiu

CHR$(I+64) affiche l'initiale (de A à H) d'un personnage

CP tirage aléatoire

DT différeuce entre T et le moment du meurtre MM

I,J,K,L,N variables de boueles FOR...NEXT

L(I) pièce définie par une valeur (2 à 9)

L$(I) nom de la pièce I

LX(I,T) numéro de la pièce visitée par I au moment T

MM moment du meurtre (numéro du tour de jeu)

MS(T) marquage d'un mensonge au momeut T

MX(I), MY(I) mémoire de position au tour préeédent

N(I) test de passage de I dans une pièce

NT nombre de tours de jeu

N$(I) nom du personnage I (I variant de 1 à 8)

PX(I,T), PY(I,T) position en X er Y de I au momenr T

PP compteur

P(I) désigne temporairement AS et VC

R(I,T) rencoutre de I au moment T (un autre perso)

RX, RY boucles de recherche de voisins

S tirage aléatoire fixant AS et VC

T numéro du tour de jeu (varie de 1 à NT)

TP(N) total des personnages dans une pièce N

VC numéro de la victime (de 1 à 8)

X,Y valeurs de coordonnées

ZA,ZB tirages aléatoires

ZZ pièce où l'assassin dit être (mensonge!)

PROGRAMME EN BASIC

ORGANIGRAMME

Nombre de tours de jeu

Initialisation

DATA (données) plan du manoir

Chargement des données

Affichage

Déplacement des personnages

Rencontres

Mémorisation

Assassin et victime

Annonce meurtre

Choix du joueur enquête

Image/image

Film

Où étiez-vous ?

Qui a été...?

Rencontres

Arrestation

Assassin ?

ECHEC — VICTOIRE

SOLUTION

PROGRAMME

```
10 INPUT"NOMBRE DE TOURS ";NT : CLS
20 REM---DIX GRANDS BLANCS!---------
30 DIM A(20,20), LX(8,70), R(20,70)
40 DIM PX(8,70), PY(8,70), N$(30)
50 DIM TR(8), N(30), L$(20), MS(70)
60 DATA "PATIO","BAIN","SEJOUR","COULO
IR","BUREAU","VESTIBULE","LABO","DEBAR
RAS", "ARCHI","BEN","CLAUS","DAN","EVA
","FLO","GUI","HONA"
70  REM--VOICI LA MAISON !-------------
80  DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
90  DATA 1,2,2,2,2,2,3,3,1,4,4,4,4,4,1
100 DATA 1,2,2,2,2,2,3,3,1,4,4,4,4,4,1
110 DATA 1,2,2,2,2,1,3,3,1,4,4,4,4,4,1
120 DATA 1,2,2,2,2,1,3,3,1,4,4,4,4,4,1
130 DATA 1,2,2,2,2,1,3,3,1,4,4,4,4,4,1
140 DATA 1,1,2,2,1,1,3,3,1,4,4,4,4,4,1
150 DATA 1,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,1
160 DATA 1,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,1
170 DATA 1,1,6,6,1,1,7,7,1,1,1,4,4,1,1
180 DATA 1,6,6,6,6,1,7,7,7,7,7,7,7,7,1
190 DATA 1,6,6,6,6,1,7,7,7,7,7,7,7,7,1
200 DATA 1,6,6,6,6,1,7,7,7,7,7,7,7,7,1
210 DATA 1,1,1,6,6,1,8,8,1,1,1,9,9,1,1
220 DATA 1,8,8,8,8,8,8,8,1,9,9,9,9,9,1
230 DATA 1,8,8,8,8,8,8,8,8,9,9,9,9,9,1
240 DATA 1,8,8,8,8,8,8,8,8,9,9,9,9,9,1
250 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
260 REM ------LES PIECES----------------
270 FOR I= 2 TO 9 : READ L$(I): NEXT I
280 REM ------LES ACTEURS---------------
290 FOR I=10 TO 17: READ N$(I): NEXT I
300 FOR Y = 1 TO 18: FOR X= 1 TO 15
310 READ A: A(X,Y)=A: NEXT X: NEXT Y
320 REM -------AFFICHAGE----------------
330 LOCATE 1,1
340 FOR Y=1 TO 18: FOR X=1 TO 15
350 IF A(X,Y)=1 THEN PRINT CHR$(143);
360 IF A(X,Y)<>1 THEN PRINT" ";
370 NEXT X: PRINT: NEXT Y
380 IF SF=1 THEN SF=0 : RETURN
390 REM----MISE EN PLACE-----
400 FOR I= 1 TO 8
410 X=INT(RND(1)*11)+3
420 Y=INT(RND(1)*12)+2
430 IF A(X,Y)=1 OR A(X,Y)>9 THEN 410
440 L(I)= A(X,Y): A(X,Y)=I+9: LOCATE X
,Y    : PRINT CHR$(79): MX(I)=X :MY(I)
=Y    : NEXT I
450 REM -----DEPLACEMENTS---------
460 FOR T= 1 TO NT
470 LOCATE 20,1 : PRINT"T=";T
480 FOR I = 1 TO 8
490 X=MX(I): Y=MY(I)
500 IF VC=1 THEN ZZ=ZZ+1
510 IF ZZ<NT/3 THEN 530
520 IF VC=I THEN A(X,Y)=I+9 : LOCATE X
,Y : PRINT CHR$(79) : GOTO 600
530 ZA=RND(1): ZB=RND(1)
540 IF ZA<0.4 THEN X=X-1
550 IF ZA>0.7 THEN X=X+1
560 IF ZB<0.4 THEN Y=Y-1
570 IF ZB>0.7 THEN Y=Y+1
580 IF A(X,Y)=1 OR A(X,Y)>9 THEN 490
590 A(MX(I),MY(I))=L(I): L(I)=A(X,Y):
     A(X,Y)=I+9: LOCATE MX(I),MY(I) :
        PRINT" " : LOCATE X,Y : PRINT
CHR$(79): MX(I)=X : MY(I)=Y
600 REM -----RENCONTRES--------------*
610 LOCATE 20,1 : PRINT"T="T
620 FOR RY=Y-1 TO Y+1 STEP 1
630 FOR RX=X-1 TO X+1 STEP 1
640 IF A(RX,RY)=I+9 THEN 660
650 IF A(RX,RY)>9 THEN R(I,T)=A(RX,RY)
: TR(I)=TR(I)+1 : SR=SR+1
660 NEXT RX : NEXT RY
670 REM ----MEMOIRE !-------------*
680 LX(I,T)=L(I)
690 PX(I,T)=X: PY(I,T)=Y: NEXT I
700 IF T>NT/4 AND OK=0 THEN GOSUB 730
710 NEXT T: GOTO 860
720 REM---ASSASSIN ET VICTIME---
730 FOR P=2 TO 9: FOR J=1 TO 8
740 IF LX(J,T)<>P THEN 760
750 PP=PP+1 : P(PP)=J
760 NEXT J
770 IF PP<>2 THEN PP=0: P(1)=0: P(2)=0

780 IF PP=2 THEN P=9 : GOTO 800
790 NEXT P: RETURN
800 CP=RND(1): IF CP>0.3 THEN RETURN
810 OK=1: AS=P(1): VC=P(2): PP=0 : MM=
T
820 S=RND(1)
830 IF S>0.5 THEN P(3)=P(2):P(2)=P(1):
P(1)=P(3): RETURN
840 IF P(1)=P(2) OR P(1)=0 THEN RESTOR
E : GOTO 270
850 RETURN
860 REM ---LE MEURTRE !-----------
870 LOCATE PX(VC,NT),PY(VC,NT):PRINT"*
"
```

```
880 LOCATE 20,5: PRINT"AU SECOUUURS!!"
890 LOCATE 20,7 : PRINT N$(VC+9);"!!!"
 : LOCATE 20,8 : PRINT"DANS LE "L$(LX(
VC,NT))
900 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 900
910 REM---CHOIX DU JOUEUR-------
920 GOSUB 1060
930 LOCATE 20,1: PRINT"MENU"
940 LOCATE 20,3: PRINT"1. Appel image"
950 LOCATE 20,4: PRINT"2. image/image"
960 LOCATE 20,5: PRINT"3. OU ?"
970 LOCATE 20,6: PRINT"4. Qui a ete.."
980 LOCATE 20,7: PRINT"5. Rencontres"
990 LOCATE 20,8: PRINT"6. Arrestation"
1000 LOCATE 20,9: PRINT"7. Solution"
1010 LOCATE 20,12: INPUT"CHOIX :";A$
1020 C=VAL(A$)
1030 ON VAL(A$) GOTO 1070,1070,1280,14
70,1660,1870,1950
1040 GOTO 930

1050 REM ---ROUTINE D'EFFACAGE-----
1060  FOR K=1 TO 18 : LOCATE 16,K : PR
INT"........................" : NEXT K
 : RETURN: REM 24 POINTS
1070 REM----LE FILM DU CRIME--------
1080 GOSUB 1060:SF=1:GOSUB 330:B=1
1090 IF C=1 THEN LOCATE 20,12 : INPUT"
Quelle image :";T : GOTO 1110
1100 FOR T = 1 TO NT
1110 FOR I = 1 TO 8
1120 LOCATE 20,14 : PRINT"T=";T
1130 LOCATE PX(I,T),PY(I,T)
1140 IF B=1 AND SL=1 THEN PRINT CHR$(I
+64):  GOTO 1170
1150  IF B=1 THEN PRINT CHR$(79) :
GOTO 1170
1160 IF B=0 THEN PRINT" "
1170 NEXT I
1180 IF C=1 THEN 1250
1190 IF B=1 THEN A$=INKEY$ : LOCATE 18
,16 : PRINT"<SUITE:BARRE/Q=MENU>" : IF
 A$="" THEN 1190
1200 LOCATE 18,16 : PRINT"
        ": REM 20 ESPACES
1210 IF A$="Q" OR A$="q" THEN 930
1220 IF T=NT THEN LOCATE PX(VC,NT),PY(
VC,NT): PRINT"*" : GOTO 1250
1230 IF B=1 THEN B=0 : GOTO 1110
1240 B=1 : NEXT T
1250 A$=INKEY$ : LOCATE 20,16 : PRINT"
< M E N U >" :IF A$="" THEN 1250
1260 LOCATE 20,16 : PRINT"
    "
1270 GOSUB 1060: GOTO 930
1280 REM---OU ETIEZ-VOUS ?--------
1290 GOSUB 1060
1300 LOCATE 18,3 : INPUT"MOMENT T =";T
1310 IF MS(T)=0 THEN GOSUB 1400
1320 FOR I=1 TO 8
1330 LOCATE 17,I+4 : PRINT I;N$(I+9);
1340 IF I=AS AND MS(T)=0 THEN LOCATE 3
0,I+4 : PRINT L$(ZZ) : LX(AS,T)=ZZ: MS
(T)=1: GOTO 1360
1350 LOCATE 30,I+4 : PRINT L$(LX(I,T))
1360 NEXT I
1370 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1370
1380 GOSUB 1060: ZZ=0: GOTO 930
1390 REM---MENSONGE...
1400 DT=ABS(T-MM): ZZ=0:BB=0:A=0
1410 IF DT>20 THEN ZZ=LX(AS,T): RETURN
1420 FOR K= 1 TO 8
1430 Z=LX(K,T): TP(Z)=TP(Z)+1: NEXT K
1440 FOR N= 2 TO 9: A=TP(N) : TP(N)=0
1450 IF A>=BB THEN BB=A: ZZ=N
1460 NEXT N: RETURN
1470 REM----QUI A ETE DANS...------
1480 GOSUB 1060
1490 LOCATE 17,1 : PRINT"AVEZ-VOUS ETE
 DANS LE..."
1500 FOR L= 2 TO 9
1510 LOCATE 17,L+1 :PRINT L;L$(L)
1520 NEXT L
1530 LOCATE 20,L+2: INPUT"PIECE :";L
1540 FOR T=1 TO NT: FOR I=1 TO 8
1550 IF LX(I,T)=L THEN N(I)=1
1560 NEXT I: NEXT T: GOSUB 1060
1570 FOR I = 1 TO 8
1580 LOCATE 17,I+2 : PRINT N$(I+9);
1590 LOCATE 30,I+2
1600 IF N(I)=1 THEN PRINT"OUI"
1610 IF N(I)=0 THEN PRINT"NON"
1620 NEXT I
1630 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1630
1640 FOR I=1 TO 8: N(I)=0: NEXT I
1650 GOSUB 1060 : GOTO 930
1660 REM---RENCONTRES---------------
1670 GOSUB 1060
1680 LOCATE 18,2 : PRINT"QUI AVEZ-VOUS
"
1690 LOCATE 18,3 : PRINT"RENCONTRE ?"
1700 FOR I= 1 TO 8 : LOCATE 17,I+3
1710 PRINT I;N$(I+9): NEXT I
1720 LOCATE 17,I+3 : INPUT"VOUS ->";I
1730 IF I=VC THEN GOSUB 1060 : LOCATE
18,5 : PRINT"JE SUIS LA VICTIME...!" :
 GOTO 1840
1740 GOSUB 1060
1750 FOR T= 1 TO NT
1760 IF R(I,T)>9 THEN J=R(I,T): N(J)=1
1770 NEXT T
1780 LOCATE 18,2 : PRINT N$(I+9);" DIT
...": LOCATE 18,3 : PRINT"AVOIR RENCONT
RE :"
1790 FOR I = 10 TO 17
1800 IF N(I)=1 THEN LOCATE 18,I-5: PRI
NT N$(I) : AF=1
1810 NEXT I
1820 IF AF=0 THEN LOCATE 18,6 : PRINT"
PERSONNE !"
1830 IF AF=1 THEN AF=0
1840 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1840
1850 FOR I= 10 TO 17 : N(I)=0: NEXT I
1860 GOSUB 1060 : GOTO 930
1870 REM---ARRESTATION---------------
1880 GOSUB 1060
1890 FOR I = 1 TO 8
1900 LOCATE 18,I+3 : PRINT I". "N$(I+9)
1910 NEXT I
1920 LOCATE 18,12 : INPUT"QUI ?";A
1930 IF A=AS THEN LOCATE 18,18 : PRINT
"BRAVO" : END
1940 LOCATE 18,18 : PRINT"VOUS ETES DE
SAISI DE L'AFFAIRE !!" : END
1950 REM---SOLUTION-----------------
1960 SL=1: GOSUB 1060
1970 LOCATE 18,3 : PRINT"SOLUTION"
1980 LOCATE 18,5 : PRINT N$(AS+9);" A
TUE"
1990 LOCATE 18,6 : PRINT N$(VC+9);" DA
NS LE"
2000 LOCATE 18,7 : PRINT L$(LX(VC,MM))
2010 LOCATE 18,8 : PRINT"AU MOMENT "MM
2020 LOCATE 18,12: PRINT"<BARRE D'ESPA
CE>"
2030 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2030
2040 GOTO 1080
```

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES

Quand vous lirez ces lignes, la finale du championnat des jeux mathématiques et logiques viendra tout juste de s'achever. Le champion 1987 aura donc les honneurs du prochain numéro.
On peut même dire les champions, puisqu'on sacrera également le meilleur lycéen et le meilleur collégien. Gare à vous si ce ne sont pas des lecteurs de *Jeux&Stratégie* !

Qu'ont-ils gagné ces heureux veinards ?
Des micro-ordinateurs, des *Encyclopaedia Universalis*, des volumes *Hatier* de grand prix et puis des abonnements à *Science&Vie* et à *Jeux&Stratégie*.

Savez-vous que les meilleurs en jeux mathématiques ne sont pas forcément les meilleurs en maths? C'est ce qui est ressorti des résultats des demi-finales, où les "forts eu thème" se sont fait coiffer par moins "polards" mais plus imaginatifs qu'eux!

On a cependant constaté que classer dans la même catégorie des élèves de 6ᵉ et des élèves de 3ᵉ ne laisse pas beaucoup de chances aux plus jeunes. Aussi est-il d'ores et déjà prévu, pour la deuxième édition de ee ehampionnat en 1988, de scinder eu deux la catégorie des collégiens et d'ajouter une catégorie "professionnels" regroupant les profs de maths.

Tout cela est très bien, mais trêve de verbiage. Pour vous permettre de jouer, nous avons choisi quelques problèmes de l'émission de *France Culture* "Epreuve par Neuf". C'était tous les samedis à 14 heures, mais si vous n'avez pas suivi les vingt et une émissions, il est trop tard pour essayer! L'émission reprendra peut-être pour le prochaiu championnat.

Nous allons commencer avec un problème qui était iutitulé:

LES MANUTENTIONNAIRES

Sur le grand plateau de ce serviee de manutention, se trouve un certain nombre d'objets. A 8 heures, les trois manutentionnaires se mettent au travail.
Daniel emballe un objet toutes les 15 secoudes. Etienne apporte uu objet à Daniel toutes les 35 secondes, et Frédérie lui apporte un objet toutes les 40 secondes.
Le travail se poursuit sans discontinuer jusqu'à 8h45, heure à laquelle Daniel peut souffler, n'ayant plus d'objets sur le plateau.
Combieu y-avait-il d'objets sur ce plateau à l'arrivée des trois manutentionnaires?
Vous avez trouvé? Eufantin, u'est-ce pas? A tel point que nous n'aurions pas pensé à vous le présenter si ce n'est que... !

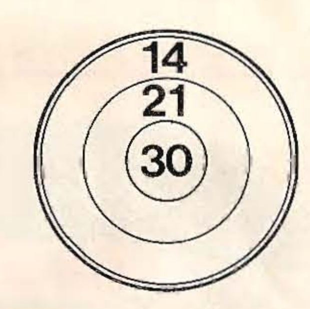
Voici maintenant un problème du premier degré (pour collégiens).

MARC DE CAFE

Le conseil d'administration de la Moka & Co a confié un important budget à son acheteur Marc pour qu'il fournisse la compagnie eu matière première. Une seule consigne: autant d'achat en Robusta (cours 12 F le kg) qu'eu Arabica (16 F le kg).
Marc s'aperçoit qu'il peut interpréter la cousigue de deux façons: acheter le même poids de chacune des deux variétés ou en acheter pour la même somme. Il finit par choisir la deuxième option, qui lui permet d'emmagasiner 2 tonnes de marchandises de plus qne s'il avait pris la première option. Quel était le budget que la Moka & Co lui avait confié?

LA CIBLE

Sur cette cible, le mille vaut 30 points, la zone intermédiaire 21 points, la zone externe 14.



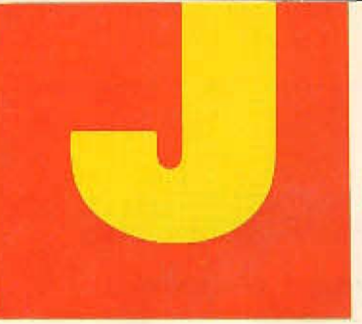
Si le nombre de flèches est illimité, quel est le plus grand total impossible à atteindre?

Terminons par un très joli problème.

LES 1 987 CARTES

On dispose d'uu paquet de 1 987 cartes, numérotées de 1 à 1 987, la carte n°1 étant sur le dessus, puis la carte n°2,... jusqu'à la 1 987ᵉ.
On prend la carte du haut (n°1), on la place au-dessous du paquet. Ou jette la suivante (n°2).
On place au-dessous la n°3, on jette la n°4... On poursuit ainsi. Ou place la carte du dessus du paquet au-dessous et on jette la suivante jusqu'à ce qu'il ue reste qu'une seule carte.
Quel est son numéro?

Solutions page 117



OUEZ, & REJOUEZ

Si vous désirez obtenir des numéros de JEUX & STRATEGIE antérieurs à ceux-ci, écrivez-nous; nous vous enverrons la liste des numéros encore disponibles.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

N° 31 NOUVELLE FORMULE.
Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shop-ping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures!** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S. 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MEGA 1 : 25 F, MEGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.**
Années disponibles : 86, 85, 84, 83, 82.
Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **22 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

JS 46

BON DE COMMANDE

**A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08**

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

Soit .... numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)
- **Hors Série MEGA 1 :** .... **à 25 F** franco (étranger : 30 F)
- **Hors Série MEGA 2 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure** .... **à 55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret reliure** .... **à 48 F** franco (étranger : 55 F) **ancien format**
- **Coffret complet année** ☐ 86, ☐ 85, ☐ 84, ☐ 83, ☐ 82 **à 120 F** l'un franco (étranger : 140 F).

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-sept mots cachés? On peut conjuguer.

C H O - E
R E - I F
C O U R - S
B R O - E
- O C H E
E T A - E M E N T
C H A R A - E
C H O - E R A
- U A T E R
- U D I O M E T R E

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver! (On ne conjugue pas.)

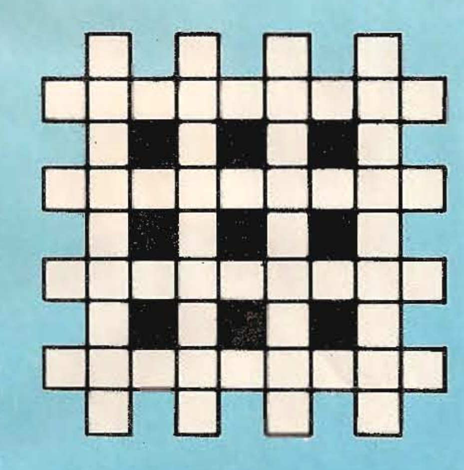
MAIS + G =
AVEN + O =
COCA + U =
LACE + F =
PAIE + C =
RACE + O =
VEAU + C =
RAID + O =
NAIF + R =
CASE + C =

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vons à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solntions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal:
1. D E E E M N O R T (3)
2. C E E I I M N R T
3. A A E I I M N R S
4. A E E I N N O R V

Vertical:
1. A E E G I N R T V
2. A E E E G I N R T (2)
3. A D E E I N R S T (4)
4. A D E E M M N R T (2)



LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est nn mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, FLENUES scrabble sur les lettres de TARO, et USURPES sur les lettres de POTE.

FLENUES + T =
FLENUES + A = (**)
FLENUES + R =
FLENUES + O =

USURPES + P =
USURPES + O = (**)
USURPES + T =
USURPES + E =

Les astérisques indiquent le nombre de solutions possibles.

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez chauger qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

PAYS
LAND

SONO
BOUM

JOULE
METRE

MOTO
VELO

RING
BOXE

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants:

A A E G I M N Z: Vous . . . . ce . . . . avec beaucoup de compétence.

A A E I P R S T: Ce . . . . vite votre santé si vous n'y preniez garde.

A B E G L N T U: Ces ivrognes . . . . en . . . .

A E I I N P R S: le . . . . consomme beaucoup d'. . . . .

A C E I L M N O S: Il n'oppose que son . . . . aux . . . .



LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, TON, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord I, puis M, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	T	O	N						
I									
M									
E									
R									
E									
P									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	F	A	I	L	L	I	T	E	
?	N	O	S	E	M	O	S	E	
?	G	L	E	N	O	I	D	E	
?	B	A	R	R	E	T	T	E	
?	D	E	M	U	T	I	S	E	
?	C	O	R	N	I	C	H	E	
?	B	R	A	V	O	U	R	E	
?	A	R	M	I	N	I	E	N	

Solutions page 117

CACHE-CACHE

Le furet est passé par ici, passera-t-il par-là ? Le Roi et la Dame se retrouveront-ils pour se marier ? Démasquerez-vous l'espion de votre adversaire ? Sortirez-vous du labyrinthe ? Peut-être... si vous savez reconstituer les informations cachées.

On peut parler de jeux à information incomplète lorsque chaque jonenr ne possède, à tout moment de la partie, qu'une part de l'information disponible. Les jeux de damier sont en général des jeux à information complète, à l'inverse de la plupart des jeux de eartes et d'une bonne partie des jeux de papier-crayon.

A noter qu'avec cette définition, la plupart des jeux de hasard, eomme les jeux de dés, sont à information complète. Au 421 par exemple, à tout moment, chaque joueur dispose de toute l'information disponible. Celle-ci est limitée, mais c'est uu autre problème.

Mise à part la catégorie évidente des jeux de déduction, il existe quelques familles de jeux à information incomplète comme les jeux du type "Stratego" (*L'Attaque, Stratego, Les Grands Amiraux,...*) où chaque joueur ignore la nature exacte des pièces de l'adversaire, ou certains jeux de poursuite (*Catch à Thief, Ambush, Fugitif, Scotland Yard,...*) où la position du poursuivi est inconnue. L'information incomplète a également été introduite dans des jeux de type divers comme *Sacramento, Agent* ou le récent *Fantômes.*

Les jeux présentés ici participent d'un thème plus restreint: celui des "caches". Daus *Labyrinthe* il faut parconrir un trajet inconnu; dans *Furet* et *Incognito* chaque joueur désigne en secret une pièee qui sera l'enjeu de la partie; dans *Couples secrets*, le tableau de jeu lui-même sert de cachette.

COUPLES SECRETS

(Création François Pingaud)

Joueurs: 3 ou 4

Matériel: un jeu de 52 cartes

Objectif: regrouper les cartes d'un mariage (Roi + Dame de la même couleur).

Préparation: les Valets sont retirés du jeu; chaque joueur en prend un, qui indiquera sa couleur. Les autres figures sont également retirées; les cartes chiffrées sont mélangées et distribuées aux joueurs: hnit à chacun ponr le jeu à trois, six pour le jeu à quatre.

Les figures sont ensuite mélangées avec les cartes restantes et l'ensemble (vingt-quatre cartes) est étalé, face eaehée, en un tableau de 5×5 cartes, laissant l'emplacement central libre. Enfin les joueurs placent lenrs Valets sur les emplaeements indiqués en bordure du tablean (voir figure 1.). Au jeu à quatre, les joueurs se faisant face forment éqnipe.

Marche du jeu: chaque jouenr à son tour déplace son Valet sur une carte voisine, en ligne orthogonale on diagonale.

S'il parvient sur une carte libre, il la prend, la met dans son jeu, et en replace une à la même place (la même carte ou une autre de son jeu) toujours face eachée.

S'il parvient snr une carte occupée par un Valet adverse, il a le choix entre prendre cette carte et agir comme ci-dessus, ou attaquer l'adversaire.

Attaque: le joueur qui attaque prend de sa maiu une carte rouge (il doit en avoir au moius une) et la pose face visible sur la table. Son adversaire, s'il le peut et s'il le veut (il n'y est pas obligé), répond par une carte rouge de valeur supérieure, auquel cas il gagne le combat; s'il ne répond pas, il perd le combat. La valeur des cartes est la valeur naturelle, l'As étant le plus faible.

Le vainqueur prend les eartes du perdant, les mélange aux siennes, et lui rend le même nombre de cartes, mais celles de son choix.

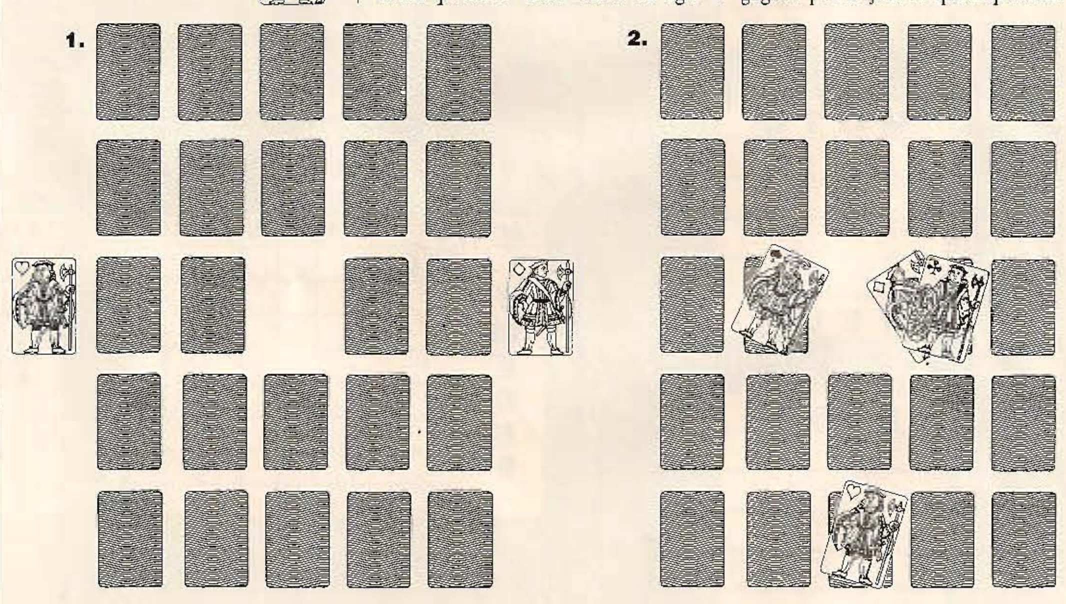
A quatre joueurs, si un joueur arrive snr une carte occupée par son partenaire, il éehange son jeu avee le sien, puis il prend l'ensemble, et rend à son partenaire le même nombre de cartes, mais à son choix.

Ou ne peut pas se déplaeer sur l'emplacement libre eentral (sauf fin de partie: voir ci-dessous) et il ne peut y avoir plus de deux Valets par carte.

Les cartes jouées pour les combats n'étant pas reprises (elles sont écartées définitivement du jeu), le nombre de cartes en main des joueurs ne peut que diminuer. Lorsqn'nn joueur n'a plus que deux cartes, il ne peut plus attaquer ni répondre à une attaque: s'il est attaqné, il est perdant, même s'il possède une earte plus forte.

Fin de la manche: la manche est gagnée par le joueur qui le premier





1. Position de départ



2. Le Valet ♣ a attaqué celui de ◆ et gagné le combat. Il peut procéder à l'échange de cartes, par exemple:

Avant ◆: 9♠, 9◆, R♣, D◆, 2♥, 5♠
♣: 7♥, 4♣, D♠; 8♠, 5◆

Après ◆: 9♠, 4♣, 8♠, 5◆, 2♥, 5♠
♣: 9◆, R♣, D◆, D♠, 7♥

parvient à regrouper dans sa main le mariage (Roi+Dame) de sa couleur, et à atteindre, avec le mariage en main, l'emplacement central (c'est le seul moment où cela est permis). Il marque alors un nombre de points égal au total des points des cartes noires qu'il a en main (de l'As=1 au 10) plus cinq.
Si tous les joueurs ont leurs mains réduites à deux cartes, la manche est déclarée uulle.
Partie: elle se joue en un nombre de points fixé à l'avance, par exemple 52.
Dans le jeu à quatre, les points des équipiers sont naturellement cumulés.

Lorsqu'un joueur choisit de déplacer un pion adverse, il doit évidemment respeeter le sens de progression de celui-ci.

Rangées de bord: lorsqu'un pion qui n'est pas le furet parvient sur une des cases de la rangée de bord opposée à sa position de départ, il ne peut plus bouger et bloque douc la case qu'il occupe.

Fin de la partie: un joueur gagne lorsque son "furet" parvient sur une case de la rangée de bord opposée à sa position de départ, quel que soit le joueur qui l'y a fait parvenir.
La partie est nulle si les deux rangées de bord sont bloquées.

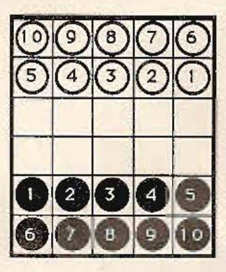
selon la figure 1; l'espion, placé sur l'une des cinq cases, au choix du joueur, ne se distingue pas des autres.
Les cases de coins sont les "châteaux" des joueurs.
Marehe du jeu: ehaque joueur à son tour a le choix entre:
- déplacer un pion sur une case libre, eu ligne droite, orthogoualc ou diagonale, et d'autant de cases qu'il veut, sans pouvoir passer sur une autre pièee;
- défier uu pion ennemi: pour cela, le joueur doit posséder un pion adjacent (orthogonalement) au pion ennemi qu'il veut démasquer. Il doit désigner précisémeut le pion qui

Préparation: chaque joueur dessine, sur une grille de 5×5 cases, un labyrinthe. Il le réalise en traçant des "murs" entre certaines cases, qui interdiront le passage. L'ensemble des cases doit rester accessible; aucune partie de la grille ne doit être eutièrement fermée.
Puis il décide de la case de départ "D", et de la case d'arrivée "A", et les indique à son adversaire, qui les reporte sur une deuxième grille, où s'effectuera sa recherche et sa progression.
Marche du jeu: chaque joueur cherche à progresser dans le laby-

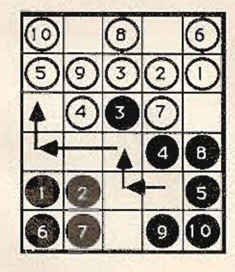
STRATEGIES

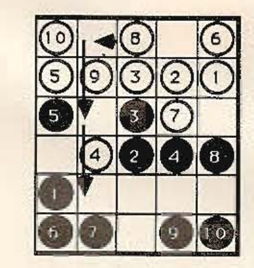
FURET

(D'après Trespass, Ed. Palitoy)
Joueurs: 2
Matériel: un damier de 5×6 cases. Deux séries de couleurs différentes de pions numérotés de 1 à 10.
Objectif: faire parvenir son "furet" sur la rangée opposée.
Préparation: Les joueurs disposeut leurs pions sur les deux premières rangées du damier daus l'ordre indiqué par la figure.
Puis chaque joueur choisit le numéro du pion qui sera son "furet"; il l'inscrit sur uu papier et le garde secret.
Marche du jeu: chaque joueur à son tour déplace un de ses pions ou un de ceux de l'adversaire, selon les règles suivantes.
Un pion se déplace toujours en ligne droite orthogonale, jamais en diagonale. Il peut aller vers l'avant ou sur le côté, jamais en arrière. Il peut effectuer deux types de mouvements élémentaires:
- le glissement: il passe d'une case à une case adjacente libre;
- le saut: il passe par-dessus un autre piou, ami ou ennemi, pour atteindre la case suivante libre.
Le déplacement d'un pion peut combiner ces deux mouvements élémentaires. Il peut en effet enchaîuer autant de glissements qu'il souhaite ainsi qu'une succession de sauts. Les glissements ne peuvent cependant avoir lieu qu'avant les sauts. Dès que le pion saute, il devra s'arrêter après le dernier saut choisi (il n'est pas obligatoire d'effectuer tous les sauts possibles). Un pion peut aussi se contenter de glissements ou de sauts: il n'est pas obligatoire de combiuer les deux.



1. Position de départ



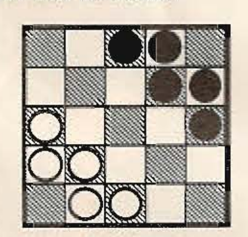


2. Exemples de déplacements

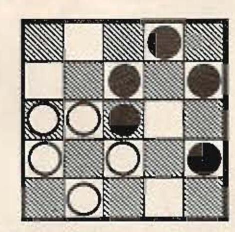
INCOGNITO

(Schmidt International)
Joueurs: 2
Matériel: un damier de 5×5 cases. 5 pions par joueur, dont l'un possède une marque sur sa face eachée: l'"espion".
Objectif: prendre l'espion de l'adversaire ou atteindre son "château".
Préparation: les pions sont disposés

défie (il peut y avoir plusieurs pions possibles).
Si le pion défié est l'espion, le joueur a gagné la partie. Sinon, il perd le pion qui a défié; si c'était son propre espion, il perd la partie.
Châteaux: le seul pion qui peut pénétrer dans un château est l'espion adverse, et il doit y parvenir par un déplaeement orthogonal, e'est-à-dire par uu des deux bords touchant le coin, pas en diagonale.
Fin de la partie: le vainqueur est le joueur qui preud l'espion adverse ou qui parvieut à faire pénétrer son espion dans le château.



1. Positon de départ

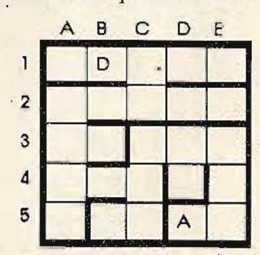


2. Si Blanc désire défier le pion Noir au centre, il doit préciser avec lequel de ses deux pions.

LABYRINTHE

(C. Mayers)
Joueurs: 2
Matériel: papier quadrillé et erayons
Objectif: atteindre la case "arrivée" fixée par l'adversaire.

rinthe adverse. Pour cela, à ehaque tour il a le ehoix entre:
- indiquer une case en demandant combieu de murs l'entourent; l'adversaire doit lui indiquer le nombre de murs, sans préciser leur position (les bords compteut comme des murs);
- essayer de progresser dans le labyrinthe, à partir de la case "D" au début, puis à partir de celle où il est parvenu. Pour cela, il indique le chemin qu'il veut parcourir en précisant les cases par lesquelles il veut passer; ce chemin, de n'importe quelle longueur, doit être constitué de cases adjacentes par un côté.
Si aueuu mur ue s'oppose à son passage, l'adversaire lui répond "oni", et le joueur parcourt le chemin souhaité. Si au moius un mur bloque le passage, l'adversaire répoud "nou", sans autre précision.
Il est naturellement possible de reveuir sur ses pas.
Fin de la partie: le vainqueur est le joueur qui parvient le premier à la case "arrivée" qui lui a été fixée.



Exemple de grille
Question: B1-B2? Réponse: Non
Question: B1-A1-A2? Réponse: Non
Question: B1-C1-C2? Réponse: Oui

LUDOQUIZ



1 Au Monopoly, le loyer du boulevard de Belleville (terrain nu) est de:

a. 200 F
b. 600 F
c. 1 000 F

2 Pour le championnat de France des jeux mathématiques, les profs de maths:

a. étaient tous autorisés à concourir
b. étaient tous interdits de compétition
c. étaient autorisés à concourir s'ils appartenaient au 1er cycle

3 Le "Magic" de Rubik se compose de:

a. 8 carrés
b. 12 carrés
c. 16 carrés

4 Un tapis de Jarnac comporte:

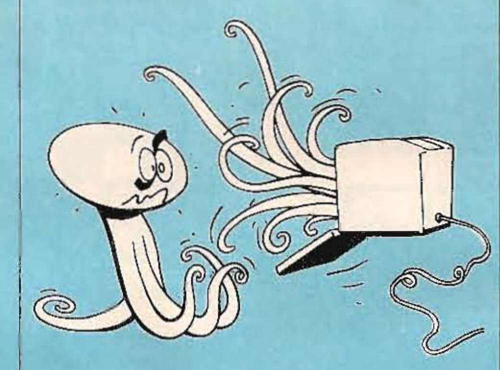
a. 7 lignes
b. 8 lignes
c. 9 lignes

5 Les dernières Olympiades d'échecs ont eu lieu à:

a. Lucerne
b. Moscou
c. Dubaï

6 Dans le jeu minitel Carcrash (code 3615+JEST), on dispose au départ, pour créer son véhicule, de:

a. 500 points
b. 800 points
c. 1 000 points

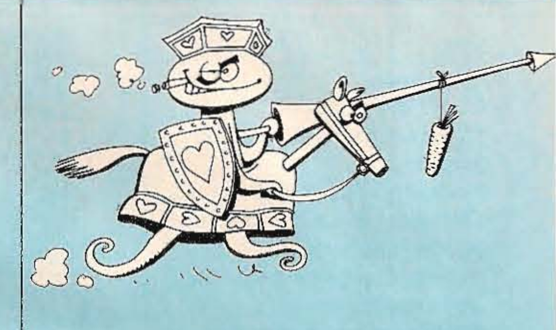


7 Au bridge, quand on fait surcouper le déclarant par son partenaire, on a réalisé:

a. un uppercut
b. un squeeze
c. une promotion

8 L'organisme officiel qui regroupe les fédérations françaises des principaux "grands classiques" (bridge, Scrabble, échecs, etc.) se nomme:

a. AFJ
b. FJE
c. CLE



9 Lahire, qui a donné son nom au valet de cœur, était:

a. chevalier de la Table Ronde
b. officier de Charles VIII
c. écuyer de Charlemagne

10 En Scrabble Duplicate, la partie s'arrête quand:

a. il n'y a plus de voyelles ou de consonnes
b. il y a moins de 7 lettres
c. il n'y a plus de lettres

11 Au poker à 52 cartes, lequel de ces tirages d'une carte présente le plus grand pourcentage de réussite à partir de 4 bonnes cartes:

a. couleur
b. full à partir de 2 paires
c. quinte bilatérale

12 A la manille, le 10 vaut:

a. 0 point
b. 5 points
c. 10 points

13 L'échiquier de Machiavel s'appelle aussi:

a. Zargo
b. Stratego
c. Djambi

14 Le damier à 100 cases est appelé "damier"...

a. à la française
b. à l'espagnole
c. à la polonaise

15 Dans le jeu "Ambition", il faut vendre:

a. des automobiles
b. du chocolat
c. des céréales

16 Le Khédive est l'ancêtre:

a. du bridge
b. du backgammon
c. du Scrabble

17 Skiso est un jeu:

a. micro
b. de pions
c. de cartes

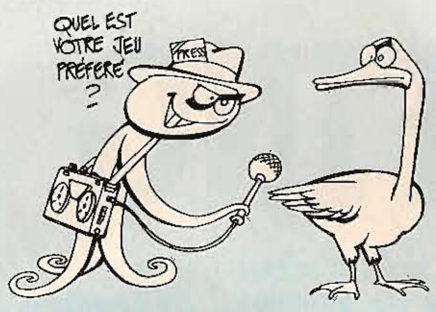
18 Au backgammon, la case 6 est aussi appelée:

a. autocuiseur
b. grand-mère
c. golden point



19 Le jeu de l'Oie date du:

a. XII[e] siècle
b. XVI[e] siècle
c. XVIII[e] siècle



20 On est "junior" au bridge jusqu'à:

a. 18 ans
b. 21 ans
c. 25 ans

21 En France, on peut se faire interdire volontairement des casinos:

a. pour 5 ans
b. pour 10 ans
c. à vie

22 Le jeu le plus vendu actuellement en France est le:

a. Scrabble
b. Monopoly
c. Trivial Pursuit

23 Le dernier "Pion d'Or" de *J&S* a été décerné à:

a. Calin Pépé
b. Andromède
c. La Conquête de l'œuf

24 Le champion du monde en titre des micro-ordinateurs d'échecs est de la marque:

a. Fidelity
b. Mephisto
c. Cyrus

25 "Tera" est un jeu micro pour:

a. Commodore
b. Atari ST
c. PC

26 Au go, l'actuel tenant du titre de Meijin est:

a. Koyabashi
b. Kato
c. Shusaku

27 Le "piège de Stoner" est un coup de:

a. dames
b. othello
c. bridge

28 Le premier championnat du monde francophone de Scrabble a eu lieu en:

a. 1962
b. 1968
c. 1972

29 Voltaire et Rousseau avaient en commun la passion...

a. de l'écarté
b. du trictrac
c. des échecs

30 En 1976, le numéro 00 000 sortit à un tirage de la Loterie nationale; il ne correspondait évidemment à aucun billet; que fit-on?

a. on procéda à un autre tirage
b. le lot fut remis en jeu pour le tirage suivant
c. on prima le numéro 100 000

Solutions page 118

BRIEFING



Dans la salle comble, je reconnaissais d'autres Mega qui, comme moi, avaient été les premiers contactés par la Guilde des Messagers Galactiques. "L'Assemblée Galactique jugera à travers vous si la Terre pourra un jour entrer en son sein", nous avait-on prévenus. J'ignorais où en était ce grandiose projet, mais la mine morose du Major MacLambert, attendant le silence, n'augurait pas de révélations aussi capitales.
"L'arrivée d'agents terriens parmi les Mega nous a posé des problèmes nouveaux, commença-t-il, et je crois le moment venu de faire quelques mises au point..."

VOYAGE TEMPOREL

L'agent Phileriu m'a adressé un mot, où il se plaint "de ue pas faire de mission temporelle, avec la possibilité de changer le cours de l'histoire". Pour ceux qui entretiendraieut la même confusion, je vous rappelle que nous ne voyageons pas dans le temps, mais dans dans des univers parallèles. Vous pouvez très bieu tomber sur un univers qui soit la réplique du vôtre, mettons au XVe siècle, et faire qu'après votre iutervention, son "histoire à venir" diverge de celle dc votre propre monde. Mais à votre retour, l'univers dont vous êtes originaire n'aura lui pas changé d'un pouce. Il vous est impossible de reveuir tuer votre grand-père, ou antre paradoxe. Notez que, d'après nos théoriciens, le voyage temporel serait "possible" dans certaines conditions.

SAVANTS FOUS

Le messager Pier Legeoaïeu fait remarquer dans un rapport qne, sur quarante missions effectuées, quinze consistaient à rétablir les méfaits des actions d'uu savant fou, mettant des univers entiers en péril. Cette proportion singulière s'explique par deux raisons. D'une part, les théoriciens de l'Assemblée Galactique ou de la Guildc s'enlisent souvent dans des recherches d'un intérêt très hermétique, et la plupart des découvertes utiles à tout le cosmos furent le fait d'illuminés travaillant eu "free lance". Ces derniers sont donc plutôt bien cotés, parfois abondamment sponsorisés dans leurs recherches.

Evidemment, lorsque l'un d'eux "dérape" dans des conduites irrationnelles ou des ambitions personuelles démesurées, la puissauce mise à sa disposition confère au mal qu'il peut faire une dimension cosmique...

D'autre part, des missions plus originales (comme un vieux Messager invitant des jeunes Mega à participer à une quête personnelle) demaudcnt un plus gros travail de "background" et de psychologie pour le MJ, qui n'a pas toujours le temps. Le savant fou reste uu sujet bien pratique d'aventure...

MATERIEL

Chaque fois que des Mega sont recrutés sur une nouvelle planète, on s'aperçoit que certains équipements ne leur conviennent qu'à moitié, limitant ainsi leurs capacités et leurs succès. Aiusi, de nombreux terriens ont deux particularités: à l'opposé des autres Mega, très soucieux d'un constant équilibre entre la mode vestimentaire des lieux et leurs propres goûts, les terriens au contraire se senteut plus coucernés par leur missiou s'ils portent un uniforme. Pour les cas où cela ue nuit pas aux chauces de réussite de la mission, la Guilde a donc fait réaliser le harnais de combat. Les terriens semblent également préférer les véhicules iudividuels, alors qne la marche à pied est si saine, et les transports en commun une source d'observations et de reuseignements sans pareil. Ils pourront désormais, sur les planètes soit de type 5 ou 6, soit au contraire très primitives ou désertes, se déplacer avec le superbe engin mis à leur disposition dans certaines missions. (Voir les encadrés ci-contre.)

POUVOIRS SECONDAIRES

Des Mega terriens ont manifesté des réactions étrauges à des incidents particuliers. Les trois facteurs connus de ces mutations sont: exposition à des radiations atomiques mortelles, soignées très vite avec nn Métamédibloc (gros engin d'nne vingtaine de tonnes stationné dans certaines bases), ou transit raté ayant entraîné le Mega dans un univers très lointain, ou encore créatiou d'nn poiut de transit raté, qui force le Mega à rester dans les limbes dont il se sorr in extremis avant d'avoir consommé tons ses pE. Dans 10% des cas cités ci-dessus, les Mega ont manifesté des pouvoirs secondaires, selon les pouvoirs psy qu'ils possédaient auparavant.

- Transit: ceux qui ne possédaient que le pouvoir de transfert/transit ont été pris de crises d'ubiquité. La crise survieut uue fois par jour. Le Mega peut soit y résister (et elle passe), soit se concentrer snr un lieu qu'il connaît. Il est alors, pendaut 1d6 minutes, à la fois sur son lieu de départ, et simultauément sur le lieu choisi. Incouvénient: seul le corps bénéficie du dou. Le Mega "second" se retronve donc dans sa teuue de naissance... Autre cas de figure: surpris par sou double, uu Mega l'a descendu par erreur. Hormis la perte défiuitive du pouvoir, le pauvre a également perdu 2d6 dans chaque caractéristiqne!

- Télékinésie: une fois également par "jour" (ou entre deux périodes de repos), le télékinésiste peut "arrêter un objet fonçant vers lui". Il doit réussir uu jet sous sa Volonté, dont la marge multipliée par 100 indique la masse maximum qui peut être ainsi stoppée. L'écran créé de cette manière a les caractéristiques d'un mur mou. Un véhicule lancé à grande vitesse s'y transformera tout de même en accordéon.

- Télépathic: les télépathes ayant survécu à l'une des causes de mutation se sont vus deveuir dc bou hypnotiseurs. La "victime" ne peut être hypnotisée s'il s'agit d'un psy faisaut un barrage mental. Par contre un sujet normal devra réussir un jet sous la Volonté on tomber en état d'hypuose (le phénomène snppose tout de même que les regards du Mega et de sa victime se croisent plusieurs secondes). Le Mega peut alors douner un ordre simple qui sera exécuté. Si l'ordre est contraire aux idées de la victime, le MJ peut lui autoriser un jet sous la Volonté pour résister

à l'ordre, avec même des bonus si l'opposition est grave. De même, l'action commandée peut être complexe, mais le MJ la décomposera alors en une série d'ordres simples, et la victime peut faire des jets de dés pour résister à certaines parties.
NB: dans le cas de blessures légères, ce pouvoir permet, en suggérant que les blessures guérissent, de remonter de 2pVi la Vitalité d'un compagnon.

• Empreinte astrale: le psy peut faire apparaître l'image d'un être vivant qui se trouvait sur les lieux il y a peu. Tout le monde peut voir cette image (mais elle n'impressionne pas les appareils photo ou caméras), qui est immobile. Cela demande au psy 1pVo par heure d'éloignement dans le temps de la scène.

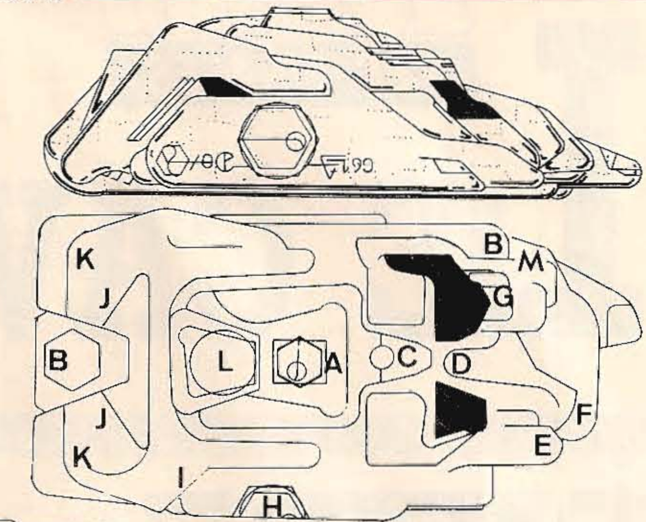
• Corps éthéral: des Mega, victimes des mêmes accidents que leurs camarades, ont essayé les effet du "corps éthéral". Ils se sont transformés en une vapeur qui s'est dissipée au vent, et la Guilde met en garde les autres qui voudraient essayer...

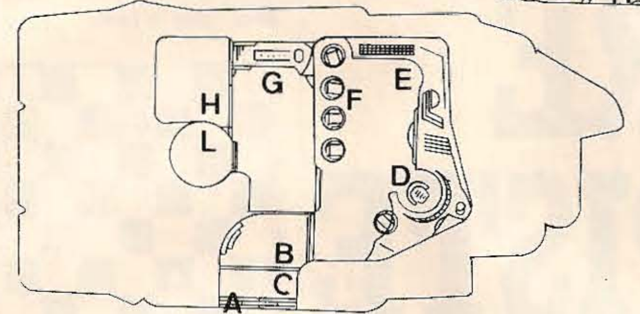
Le Major McLambert allait ouvrir un dossier intitulé "sachez-en plus sur l'Assemblée Galactique pour éviter les impairs", mais voyant les auditeurs se trémousser sur leurs sièges, il jeta un coup d'œil à sa montre et décréta une pause...

Estafette Sagaie MG90

Gagnant du concours de création de l'Ecole de Défoulement par la Mécanique de Pongo-la-Grise, ce projet est devenu réalité. Aussi à l'aise dans le vide qu'en milieu fluide, piloté dans les cas simples par son ordinavy-6 (capable de mémoriser un itinéraire, et de le retrouver s'il n'a pas changé de plus de 10%), cet engin est fabriqué uniquement sur Norjane.

*Vue intérieure: **A** porte accès cockpit, **B** strapontin d'attente, **C** sas aux détecteurs divers, **D** poste de pilotage, **E** ordinateur logistique, **F** sièges cocons blindés, anti-G, assure les fonctions élémentaires de survie en cas de problème, **G** médibloc, **H** soute, **L** sas de secours.*





*Vue extérieure: **A** canon infrason, **B** lance-pulse, **C** radar, télémétrie, caméra à large frange (spectre visible et invisible, rayon X et ondes radios), **D** cockpit, **E** feux de position légaux sur la plupart des planètes de l'AG, **F** phares orientables, **G** lasers, **H** porte accès cockpit, **I** prise air, **J** turbines, **K** boosters, **L** sas de secours, **M** grappin magnétique, attraction maxi 62T/m2.*

Caractéristiques:
Longueur: 19,20m, largeur: 9,73m, hauteur:5,90m
Propulsion:
Air par deux boosters et un antigrav.
Terre par 6 roues motrices, et 2 roues supplémentaires pour le confort.
Mer par deux turbines.
Dans le vide par détournement des forces gravitationnelles.
Autonomie: six siècles, en principe.
NB: un journal à scandale aurait fait état de fuites d'un réacteur au thorium, semblable à celui qui équipe l'estafette.

Vitesse: air, 900 km/h; terre, 360 km/h; mer, 90km/h; vide, en pointe, 7000 km/h
Masse: environ 7T en ordre de combat
Armement: canon infra-son modèle IFMG 90, dégâts 8d10+10; deux lasers lourds et un lance-pulse dirigés vers l'avant (tir latéral jusqu'à 45°). Munitions: chargeur pour 10 salves canon, ou 30 salves laser; pour le lance-pulse, 20 charges de tendeur gravitationnel (Gravité X10 dans un rayon de 50m, ou X5 jusqu'à environ 75m). Le lance-pulse est parfois utilisé pour des charges hallucinogènes dont les résultats sont très aléatoires. Portée utile, environ 3 600m.
Equipage: 5 humains et un petit animal domestique.
Soute: 4 m³ plus médibloc et robot mobile "caméléon". Sur le même principe que celui décrit page 45 de MEGA 2, celui-ci, plus gros, se transforme, extérieurement, en un véhicule quelconque qu'il a pu visualiser, de la taille maximum d'une voiture et minimum d'un scooter. L'imitation n'est pas garantie si quelqu'un ouvre le capot, ou vérifie les plaques d'identification... Vitesse et autonomie faibles (40 km à 60km/h).
Résistance: coque 260, cockpit 120, porte et sas 170, roues 80.

Le harnais de combat

L'origine de cet équipement remonte sans doute jusqu'à un lointain ancêtre hominien, jugeant préférable de porter sa massue accrochée à la taille pour lire plus aisément son journal. Perfectionné par les militaire sous la dénomination "brelages", cet objet martial, mis entre les mains des concepteurs de la planète Norjane, est devenu un must d'utilité, à défaut d'esthétique. Amalgamé avec une combinaison grise semi-métallique (+2 contre armes blanches), cette combinaison est réfractaire à la chaleur (jusqu'à 50°C), aux radiations moyennes (et à la FM), difficile à détecter avec un bête radar de niveau technologique 4, et imperméable. Elle devient étanche avec le masque filtre et les bottes de plastacier (CA et CDc).
Une équipe de Trois Mega a reçu en test le Prototype B3 à conduction polyvlente désaxée. Le survivant donne ses impressions: "Arch! Vraiment nova! Ce qui m'a botté, c'est le réglage automatique sur mesure, qui évite d'être irrité entre les jambes. Le gris variable est élégant et tout est si pratique... La fourchette, par exemple, directement accessible sur l'omoplate gauche, super nova!

« Sans parler de la poche étanche pour les chewing-gum, mega velu. C'est sûr, les attaches magnétiques dorsales pour le laser lourd ont rarement fonctionné, et des fâcheux prétendent que Simankin s'est noyé parce que le joint du masque s'est décollé, ou que les inductions nerveuses du holster automatique de Rosengaart ont explosé. Mais c'étaient des prototypes, n'est-ce pas?..."

Le harnais comprend:

Chargeurs, trousse de survie, radiordi, couteau multi-usage, pilules d'oxygène, adapteur de chargeur, arme de poing, fixation pour arme lourde, nanordi, explosif, mini trousse de cambriolage, briquet atomique, masque respiratoire, bottes, écharpe, trousse de maquillage, pisteurs (en option), jumelles startron, minimédibloc, et une poche de 3cm pour les effets personnels.



Simankin s'est fait voler une cigarette par Rosengaart.



Agent féminin évoluant gracieusement sous l'eau.

Cette édition de la gazette a été réalisée par: Christophe Phalippou et Didier Guiserix avec un zeste de Joël Potier.

LE CAVALIER

STRATEGIES

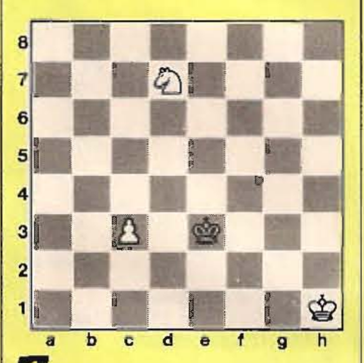
ENTRE EN PISTE

Une phrase de Mikhaïl Botvinnik, champion du monde de 1948 à 1963, est restée célèbre: "Les finales de Cavaliers se jouent comme les finales de pions." Après plusieurs rubriques consacrées aux finales de pions, vous ne devriez donc pas être dépaysés avec l'arrivée du Cavalier. En effet, les critères des avantages stratégiques comme l'obtention d'un pion passé, éloigné ou soutenu, notamment, de pions liés, ou l'activité du Roi, restent valables. Mais le Cavalier amène toutefois des possibilités tactiques multiples qui n'existent pas dans les finales de pions. La fameuse "fourchette" jouera évidemment un rôle capital dans les exercices qui suivent, mais vous y découvrirez peut-être d'autres manœuvres spécifiques aux finales de Cavaliers.
Bon courage!



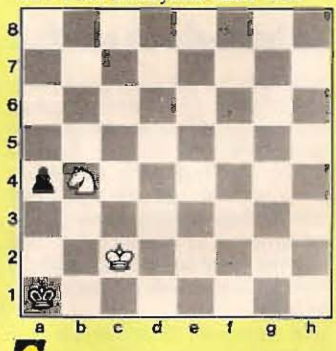
Solutions page 118

Faites du Cavalier un "chien de garde" pour le pion!



1 *Les blancs jouent et gagnent*

Nulle? Non, le Cavalier suffit iei pour faire mat! Incroyable mais vrai.



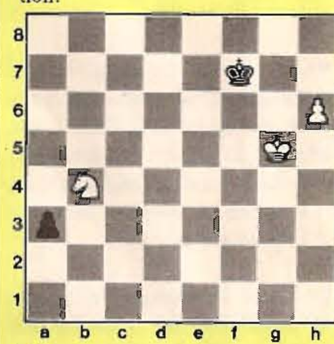
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Même genre de situation où "impossible n'est pas échiquéen"!



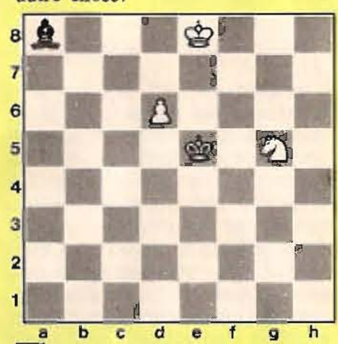
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Aller preudre le pion noir céderait le pion blanc. Alors? C'est la question!



4 *Les blancs jouent et gagnent*

A la poussée du piou les Noirs répliqueraient pas son clonage. Tronvez autre chose!



5 *Les blancs jouent et gagnent*

Tout le problème pour le pion consiste à franchir la case b7 sans se faire croquer par le Fou.



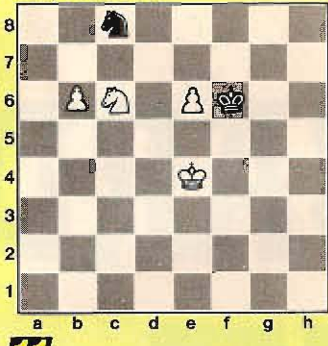
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Chassez ce Cavalier noir!



7 *Les blancs jouent et gagnent*

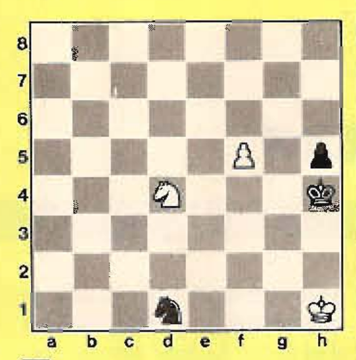
L'emploi du "zugzwang" sera, là aussi, nécessaire.



11 *Les blancs jouent et gagnent*

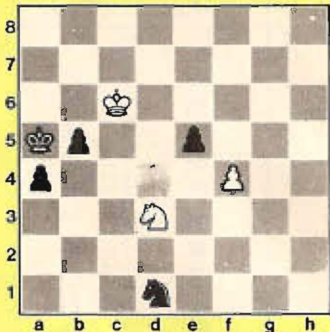
GRANDS CLASSIQUES

Quelques coups précis, et c'est gagné. Lesquels?



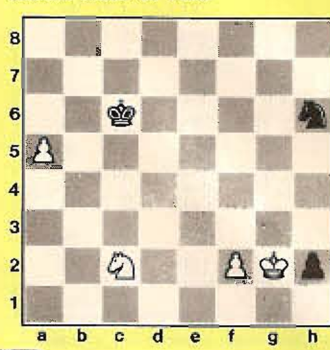
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Trouvez l'extraordinaire "happy end" pour les blancs.



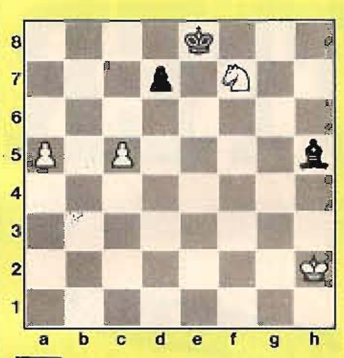
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Un étonnant deuxième coup, voilà le plus difficile à trouver dans cette célèbre étude de Réti.



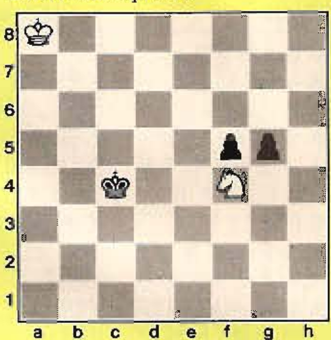
10 *Les blancs jouent et gagnent*

Neutralisez-moi ce Fou!



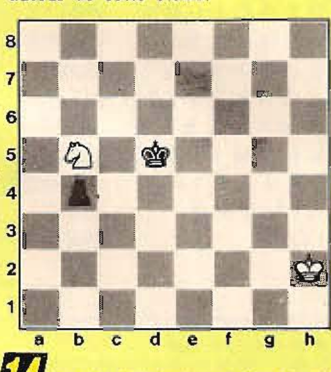
12 *Les blancs jouent et gagnent*

L'héroïsme équestre.



13 *Les blancs jouent et font nulle*

Grigoriev. C'est le nom du génial auteur de cette étude.

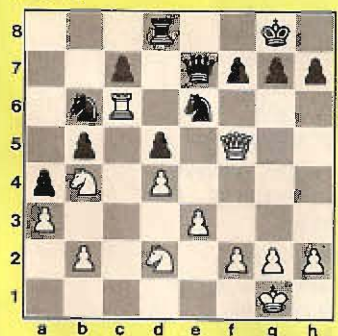


14 *Les blancs jouent et font nulle*

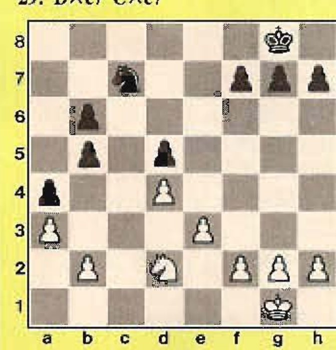
PARTIE COMMENTEE

Blancs: Botvinnik (URSS); Noirs: Keres (URSS)
Jouée à Moscou en 1948
Partie du Pion-Dame.

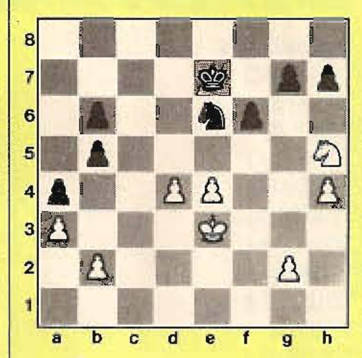
1. d4, d5; 2. Cf3, Ff5
(un coup peu usuel que Kérès pratiquait de temps à autre pour sortir des schémas plus classiques du "Gambit-Dame")
3. c4, e6; 4. c×d5, e×d5; 5. Db3, Cc6; 6. Fg5
(la prise du pion b7 donne du jeu aux Noirs grâce à un saut du Cavalier en b4. Il restera en prise durant sept coups, dédaigné par Botvinnik)
6. ...Fe7; 7. F×e7, Cg×e7; 8. e3, Dd6; 9. Cbd2, 0-0; 10. Tac1, a5; 11. a3, Tfc8; 12. Fd3, a4; 13. Dc2, F×d3; 14. D×d3, Cd8; 15. 0-0, Ce6; 16. Tc3, b5
(avec l'idée d'amener un Cavalier en c4. Hélas Botvinnik ne le permettra jamais, aussi ce coup semble-t-il un affaiblissement. Le coup c6 paraît plus solide)
17. Dc2, Tcb8; 18. Ce1!, Cc8; 19. Tc6, De7; 20. Cd3, Cb6; 21. Cb4!
(la pression sur d5 contrarie le plan des Noirs)
21. ...Tbd8; 22. Df5!, Td6; 23. Tfc1, T×c6; 24. T×c6, Td8?
(ne sentant pas le danger. Une protection du pion d5 avec la Dame noire s'imposait. Il eût été toutefois difficile de faire face à la pression adverse)



25. T×b6!, c×b6; 26. Cc6, Dc7; 27. C×d8, D×d8; 28. Dc2!, Dc7
(garder les Dames ne simplifiait pas la tâche défensive)
29. D×c7 C×c7



(la finale de Cavaliers commence maintenant. Les deux handicaps de la structure des pions noirs (pions doublés plus pion d5 isolé) assurent aux Blancs un gros avantage).
30. Cb1, Rf8; 31. Rf1, Re7; 32. Re2, Rd6; 33. Rd3, Rc6; 34. Cc3, Ce8; 35. Ca2
(empêchant 35. ...Cd6 à cause de 36. Cb4+ et 37. C×d5)
35. ...f6; 36. f3, Cc7
(ou 36. ...f5; 37. Cb4+!, Rd6; 38. Rc3 et la manœuvre Cd3 puis Rb4 paraît devoir faire la décision)
37. Cb4+, Rd6; 38. e4, d×e4+; 39. f×e4, Ce6; 40. Re3, Cc7; 41. Rd3, Ce6, 42. Cd5!
(le contrôle de temps est passé et Botvinnik trouve maintenant le meilleur coup)
42. ...Rc6; 43. h4, Cd8?
(plus résistant eût été 43. ...Cf8)
44. Cf4!, Rd6
(44. ...g6 se voyait réfuté par 45. h5!, g5; 46. Cd5)
45. Ch5! Ce6; 46. Re3
(46. d5, Cc5+; 47. Rd4, Cb3+; 48. Re3, Cc5; 49. C×g7, Re5! était moins bon)
46. ...Re7



47. d5, Cc5; 48. C×g7, Rd6; 49. Ce6!
(car après l'échange des Cavaliers la finale de pions n'offrirait aucune difficulté aux blancs. Les pions a3 et b2 valent les trois pions en face et il suffirait de créer un pion passé, en poussant g4-g5 par exemple, pour vaincre facilement)
49. ...Cd7; 50. Rd4, Ce5; 51. Cg7, Cc4; 52. Cf5+, Rc7; 53. Rc3, Rd7; 54. g4, Ce5; 55. g5, f×g5; 56. h×g5, Cf3; 57. Rb4, C×g5; 58. e5!, h5; 59. e6+, Rd8; 60. R×b5, Abandon.

SCRABBLE®

LES TOCARDS DEVRAIENT SE TUYAUTER...

STRATÉGIES

Ça urge... Finies la vadrouille et les vannes en verlan pour les zazous et les zinzins! Voici la dernière liste de mots populaires valables au Scrabble...

TOCARD,e ou
TOQUARD
TOLARD,e
TONTON
TOPO
TORDANT,e
TORGNOLE
TOTO (pou)
TOUBIB
TOUILLER v.t.
TOUTIM
TOUTOU
TRALALA
TRAVELO
TRAVIOLE (de) inv.
TRIMBALER v.t.
TRIMER v.i.
TRINGLOT (militaire)
TRIPETTE inv.
TRIPOTER v.t.
TROMBINE
TRONCHE
TROQUET
TROUFION
TROUILLE
TRUANDER v.t.
TRUCIDER v.t.
TUANT,e
TUBARD,e
TUNE ou
THUNE
TURBIN
TURBINER v.i. (1)
TURNE (chambre)
TUYAUTER v.t.
TYPO
TYPOTE
URGER v.impers.
VACHARD,e
VACHERIE
VADROUILLER v.i.
VALDINGUER v.i.
VAMPER v.t.
VANNER v.t.
VAPES
VASOUILLER v.i.
VERLAN
ZAZOU
ZIEUTER v.t.
ZIG ou ZIGUE
ZIGOUILLER v.t.
ZINZIN
ZIZI
ZONARD
ZUT inv.

1) TURBINEE existe cependant



Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
B D E N S T U			
N + E I L S T ?	DEBUTS	H4	22
A E E I L S T	S(E)LENITE (1)	5E	78
A E E M O T V	DELESTAI	4H	80
A + A D L O P R	MOTIVEE	O1	33
C E E I O R U	SALOPARD	E5	72
C F H I S U U	COUDIERE	12B	74
– A E E M N U Z	FICHUS	8J	87
– A N O P R U U	ARMEZ	H11	45
A U U + J Q S U	PORNO	8A	24
– D E H I N N O	JAS	J10	38
D I N O + A G V	HEIN	F10	30
D G + G K L O U	AVION	13J	27
D G G U + I T U	LOOK	B7	33
D G G I U + E W	TU	14J	23
D E G G I + B N	WU	G7	44
B G N + A E R S	DIGNE	N10	22
G N R + A T Y ?	BASE	15L	35
A G N R T + F M	(D)EY	F4	61
G M N + E E U X	FART	13A	24
E E G M + L R R	ANAUX	11H	30
L R + A E I I N	GERMER	C3	21
A I N R + Q	ILE	14A	24
I Q R	NA	15A	30
	RIZ	15F	12
	TOTAL		969

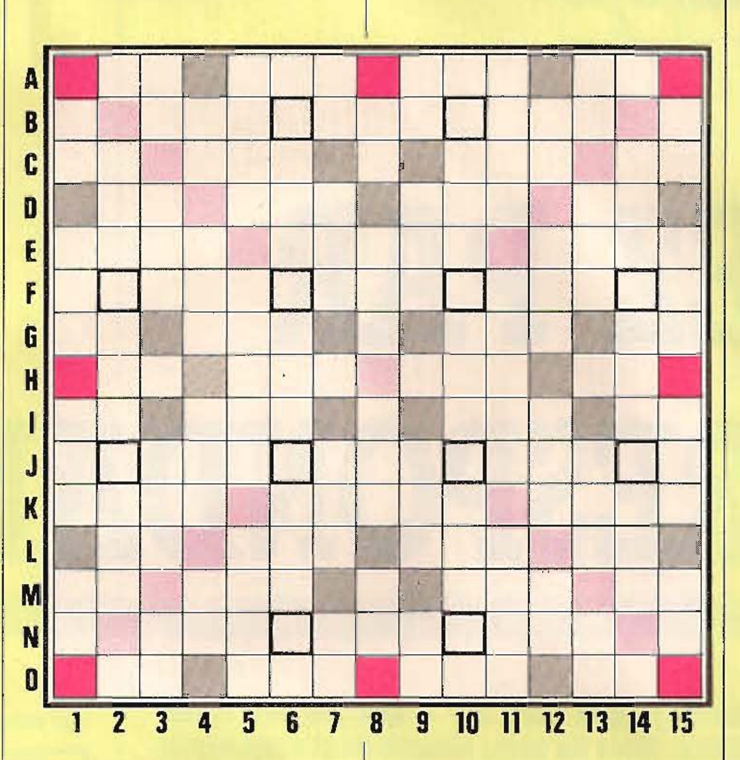
1er M. Pérusse: 961 points
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

(1) SELENITE: habitant supposé de la Lune.



Le principe de cette variante consiste à poser successivement sept tirages sur la grille en faisant le maximum à chaque coup. Essayez de jouer ce problème comme un début de partie normale, à raison de trois minutes par coup.

1. A E L O P R V
2. C D E E S S U
3. A E I I N S ?
4. A E H M N P R
5. A E F N R S T
6. A E E N S S V
7. C E E E H I ?



Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**

mot double — **mot triple**

? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1987* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

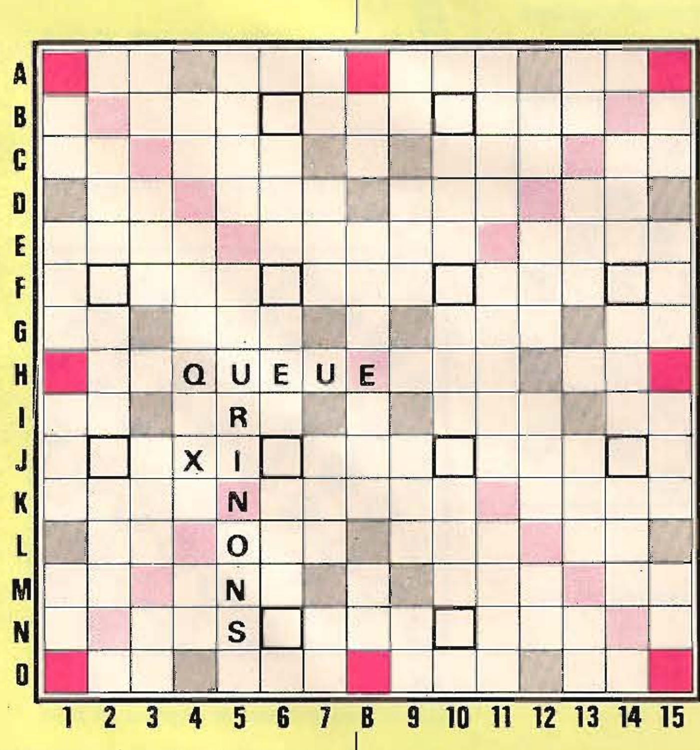
GRANDS CLASSIQUES

LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille").

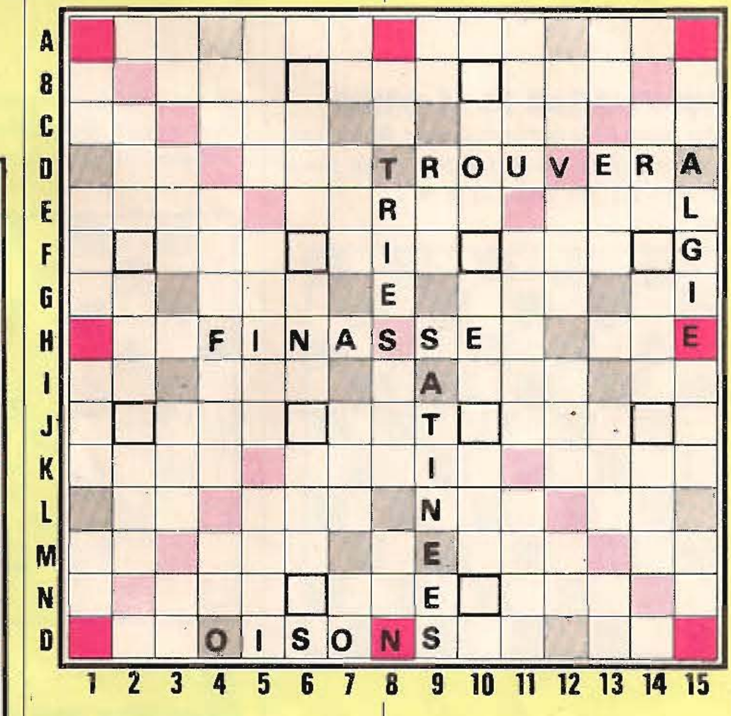
Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous avec:
A B R R R TZ



LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 11 Benjamins. Lesquels?



Solutions page 118

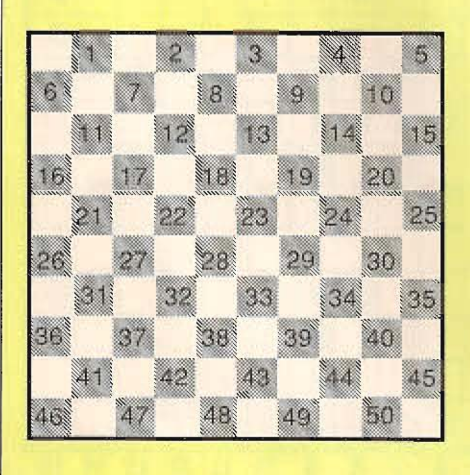
JOUEZ PAR CORRESPONDANCE!

STRATÉGIES

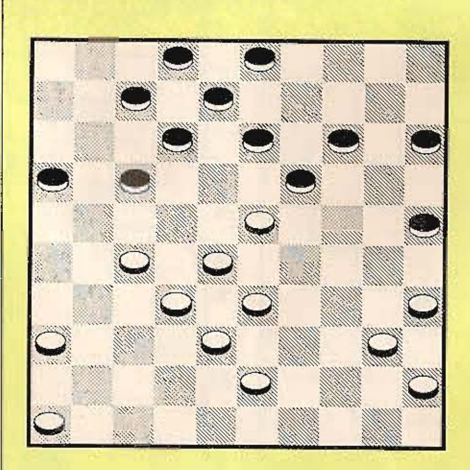
Le jeu par correspondance permet bien sûr à des joueurs isolés de pratiquer leur jeu préféré. Mais de plus, chacun peut ainsi tester sa force sans que le niveau des parties ne soit altéré par des gaffes imputables à la pression du temps.
Si vous êtes tentés par cette forme de jeu, écrivez à Paul Leblond, 7, rue Georges-Clemenceau 45700 Villemandeur.
Pour vous mettre en appétit, voici des positions tirées d'un match en 40 parties que je dispute depuis un an avec Georges Harlay de Lyon.

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.



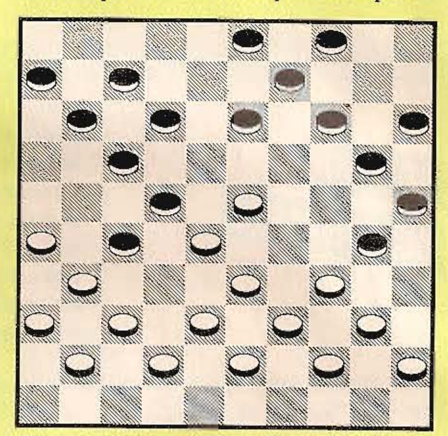
Probablement la seule partie que je vais perdre. Avec les noirs, je viens de commettre une faute. Comment les blancs la sanctionnent-ils?



1 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

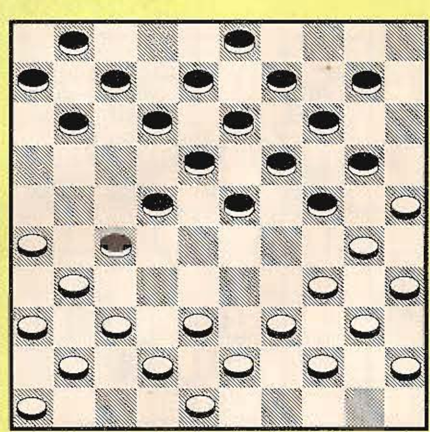
Solutions page 118

Une attaque et les noirs sont perdus. Laquelle?



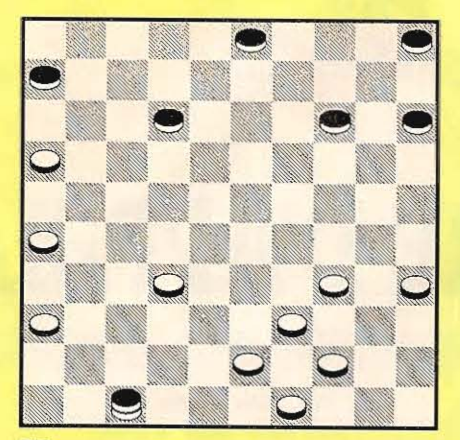
2 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

L'attaque du pion 27 ne donne rien pour l'instant mais après...



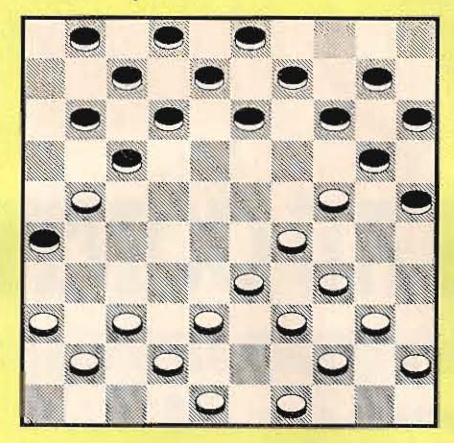
3 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Un coup et les noirs ne peuvent plus éviter la capture de leur dame sans perdre beaucoup de matériel.



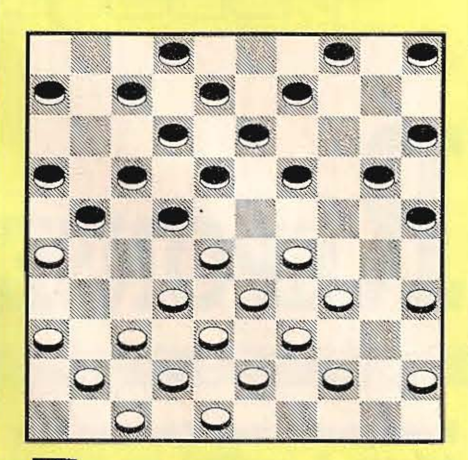
4 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Profond mais pas très difficile. Pour vous mettre sur la piste, il faut commencer par attaquer à outrance le pion 24.



7 *Les noirs jouent et gagnent*

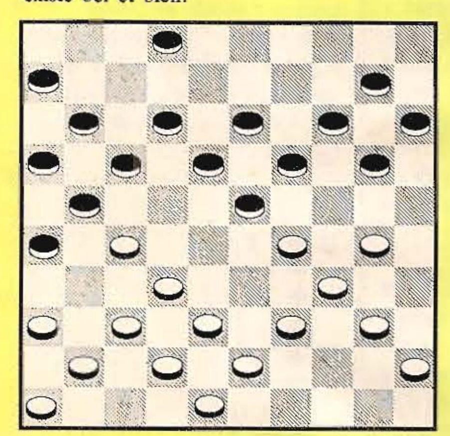
Un "foreing" auquel on ne s'attend pas et qui a beaucoup impressionné mon adversaire.



10 *Les noirs jouent et gagnent*

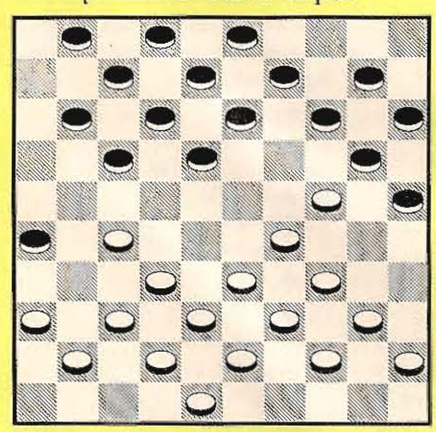
GRANDS CLASSIQUES

Le centre des noirs n'est pas bien rempli; il manque notamment un pion snr la case 9. Ce qui incite à chercher une combinaison. Et elle existe bel et bien!



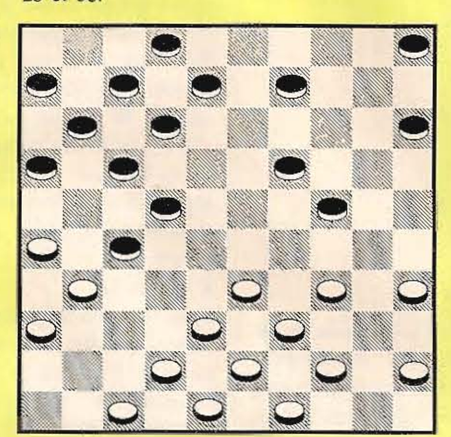
5 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Un coup innocent, en apparence, permet de faire rapidement la décision. Lequel?



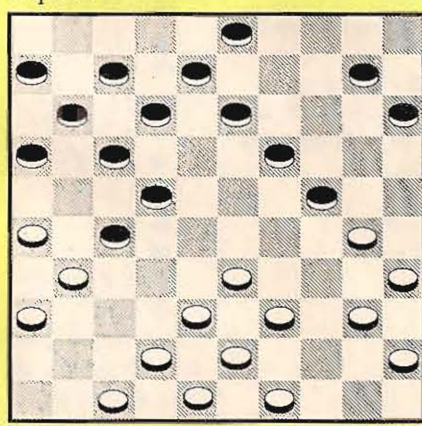
6 *Les noirs jouent et gagnent*

Sur le thème de la rafle 43×3. Il ue vous reste plus qu'à amener des pions noirs sur les cases 28 et 38.



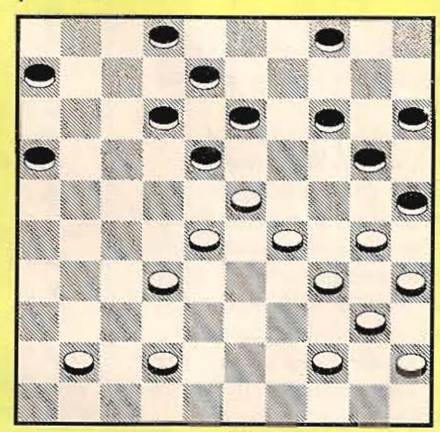
8 *Les blancs jouent et gagnent*

La position du diagramme précédent fut reprise au moment de la faute 3-9?, mais 3 conps plus tard, une manvaise surprise attendait les noirs. Laquelle?



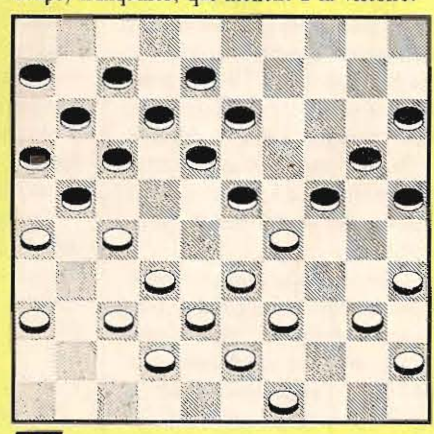
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Avec comme conclusion un coup de Ricochet peu banal.



11 *Les noirs jouent et gagnent*

Le plns dur a été de trouver les deux premiers coups, tranquilles, qui mènent à la victoire.



12 *Les blancs jouent et gagnent*

BRIDGE



RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

STRATEGIES

Nous poursuivons l'examen des enchères de la défense. Aujourd'hui, les réponses au contre d'appel sur les ouvertures au palier de un.

Le contre d'appel promet nn minimum de 14 DH et un support dans les couleurs restantes, on 18-19 DH avec des distribntions plus irrégulières.

En réponse à un contre, le partenaire doit préciser sa force et sa distribution.

Quatre cas sont à cnvisager.

1. L'annonce d'une couleur

Quatre cartes suffisent pour annoncer une coulenr ; on donnera priorité à l'annonce d'une majeure quatrième même avec cinq cartes en mineure. Le palier où vous annoncez cettc couleur précise la force :

— au palier le plus bas 0 à 7 - 8 DH ;

— avec saut 8 à 10 DH (4 à 5 cartes) ;

— avec un double saut, environ 11 DH et en principe cinq cartes ;

— au palier de la manche à partir de 12 DH et en principe cinq cartes.

Si le joueur n° 3 se manifeste, vous n'êtes plus obligé de parler ; en conséquence l'enchère au palier le plus bas montre 7 - 8 DH, les autres enchères sont décalées d'un palier.

Avec des mains fortes en mineure, préférez le cue-bid pour rechercher uu contrat à SA. Attitude dn contreur sur la réponse du partenaire :

Sur l'annonce d'une conleur au palier le plus bas, qui peut s'effectuer avec des mains misérables, vons ne reparlerez qu'avec des mains puissantes. Sur toutes les autres enchères encourageantes, vous passerez avec un contre minimum ou continuerez le dialogue.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	X	—	?

1. ♠ D 7 4 2
♥ V 2
♦ V 8 6 4
♣ 5 4 2

2. ♠ R 6
♥ R V 7 4
♦ 9 7 6
♣ D 8 4 2

3. ♠ D 10 8 7 6 2
♥ 8 4
♦ 2
♣ A V 5 4

Avec la main n° 1, annoncez un ♠ pour limiter la main ; avec la main n° 2 nn simple saut à deux ♥ montre une main de 8 à 10 DH ; avec la main n° 3 7 H, mais 12 à 13 DH, la manche est certaine, l'enchère de quatre ♠ s'impose.

2. L'annonce à Sans Atout

Cette enchère montre une main positive avec un arrêt dans la couleur de l'ouvreur et dénie quatre cartes d'une majeure annonçable :

— au palier de un, vous montrez 6 à 10 H ;

— au palier de deux, environ 11 H ;

— l'enchère de trois SA montre une main de 12 H et un solide arrêt dans la couleur adversc.

Exemple :

S	O	N	E
1♠	X	—	?

4. ♠ D 10 8 4
♥ 7 6
♦ R V 7 4
♣ D 6 3

5. ♠ V 7 6 4
♥ 7 6
♦ D 10 3 2
♣ V 5 4

6. ♠ A 7 6 4
♥ R V 10 8
♦ V 7 6
♣ 3 2

7. ♠ R V 9
♥ D 7 2
♦ V 10 6 2
♣ A V 9

Avec la main n° 4, l'enchère d'un SA convient parfaitement ; avee la main n° 5, il ne faut surtout pas annoncer nn SA qui garantirait une main de 7 - 8 H, denx ♦ par contre peut se faire même avec zéro point. Avec la main n° 6, l'annonce des quatre cartes à ♥ est prioritaire ; avec 9 - 10 H, faites une euchère positive à trois ♥. Avec la main n° 7, vous avez 12 H et un bon arrêt à ♠, la manehe à SA paraît le meilleur eontrat.

3. Le cue bid

Nous réservons cette enchère pour traiter des mains fortes sans enchère naturelle (l'annonce d'une eouleur au premier tour limitant la main) ou exceptionnellement des mains d'au moins 9 DH avec les deux majeures quatrième sur l'ouverture adverse d'une mineure.

Exemple :

S	O	N	E
1♣	X	—	?

8. ♠ A V 6 2
♥ R V 3 2
♦ 7 5 4
♣ 3 2

9. ♠ 8 6 3 2
♥ A 5 4
♦ A R V 2
♣ 7 3

10. ♠ 7 3 2
♥ A 4
♦ A R D 8 2
♣ 7 4 2

Avec la main n° 8, au lieu d'annoncer deux ♥ ou deux ♠, le cue bid à deux ♣ vous permet de trouver le meilleur fit. Avec la main n° 9, le cue bid à denx ♣ suivi de la nomination dcs ♠ montrera une main forte, l'annonce des ♠ au premier tour aurait limité la main.

Avec la main n° 10, pas d'autre enchère possible qu'un cue bid, car l'enchère de cinq ♦ exclut la manche possible à SA.

4. L'enchère de contre si le joueur n° 3 se manifeste :

Deux cas sont à envisager :

a) le jouenr n° 3 soutient son partenaire, le contre est alors d'appel et montre une main de 7 - 9 DH sans enchère naturelle satisfaisante,

b) le joueur n° 3 change de couleur, le contre est alors punitif et montre une main d'au moins 7 - 8 H et quatre cartes dans la couleur dn n° 3.

Exemple :

S	O	N	E
1♠	X	2♠	?

11. ♠ 5 4
♥ R 6 4
♦ D 7 3 2
♣ A 8 6 4

12. ♠ 7 6
♥ 5 4
♦ A D V 2
♣ D 7 6 4 2

Avec la main n° 11, nn fit minenr est possible, le contre est d'appel, votre partenaire annoncera ses couleurs dans l'ordre économique. Avec la main n° 12, vous pouvez annoncer trois ♣, mais votre partenaire pouvant avoir deux ♣ et quatre ♦, il est préférable de contrer pour trouver le meilleur fit.

Exemple :

S	O	N	E
1♣	X	1♠	?

13. ♠ R V 10 2
♥ 5 4
♦ A 7 6 2
♣ 4 3 2

14. ♠ V 7 6
♥ V 3
♦ D 7 6 4
♣ A V 3 2

Avec la main n° 13, Nord a pris votre coulcur, le contre est punitif et signale quatre cartes à ♠ (cela per-

signale quatre cartes à ♠ (cela permet de déceler un éventuel psychic). Avec la main n° 14, annoncez un SA le contre de votre partenaire signale uue courte à ♣, l'aunouce à SA promet un arrêt dans la couleur d'ouverture, les ♠ ne sont pas uue menace car votre partenaire en possède au moints trois.
Dans la prochaine rubrique uous verrons les réponses an contre d'appel sur les barrages et les réponses à l'intervention par SA.

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
	1♠	2♣	—
?			

7.
♠ D 6 4 2
♥ R 8 6 5
♦ D 7 6 4
♣ V

8.
♠ 8 4 2
♥ A D 7 6
♦ A 4 2
♣ D 4 3

9.
♠ 3
♥ 4 2
♦ D V 8 6 4
♣ V 9 7 6 5

Cote 4 points

13.
♠ R D 9 4
♥ A 8 6 5
♦ A V 6 4
♣ 2

N / O E / S

♠ A V 10 2
♥ R 4 3
♦ 3
♣ A D 6 5 4

Sud joue 6♠ sur l'eutame ♦

Cote 3 points

S	O	N	E
			1♣
—	1♥	—	1♠
—	2♣	—	2♠
—	4♠		

17.
♠ 3 2
♥ A 10 4 3
♦ D V 8 7
♣ A 9 4

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
	1♦	X	—
?			

1.
♠ V 8 6 4
♥ 8 2
♦ 10 4
♣ R V 7 6 4

2.
♠ D 9 6 4
♥ A D 8 4
♦ 8 2
♣ A 8 3

3.
♠ A D 9 6
♥ 6 4
♦ 8 4 2
♣ D 10 4 3

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
		1SA	—
?			

4.
♠ 8 6 5 4
♥ D V 2
♦ R V 10
♣ D V 9

5.
♠ 8 6 5 3
♥ A D 7 6 5
♦ A 4 3
♣ 3

6.
♠ 8 4 3
♥ V 10 7 6 5
♦ 7 5 2
♣ 10 4

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

Cote 3 points

10.
♠ R 9

N / O E / S

♠ A 10 4 3 2

11.
♠ V 6 4

N / O E / S

♠ A R 9 3 2

Quelle est votre meilleure chance de réaliser 4 levées ?

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ R 6 5
♥ R 10 2
♦ R 6 5
♣ 9 8 6 4

N / O E / S

♠ A V 2
♥ A V
♦ A D 3 2
♣ V 10 3 2

Sud joue 3SA sur l'entame du 3♠.

Cote 5 points

14.
♠ 10 2
♥ R 10
♦ R 7 6 5 4
♣ D 6 4 2

N / O E / S

♠ A R 4 3
♥ A D 9 8 6 2
♦ 8 2
♣ A

Sud joue 4♥ sur entame ♣.

Cote 6 points

15.
♠ R 10 8 4 3 2
♥ 8 6 5 4
♦ A D 7
♣ —

N / O E / S

♠ A D V 7 6
♥ A R
♦ 4 3 2
♣ D V 10

Sud joue 6♠ sur l'entame du 10 ♥

ENTAME

Donnez ponr chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
			1SA
—	2♣	—	2♥
—	3SA	—	

16.
♠ D 10 4 3
♥ V 10 9
♦ D 10 6 4
♣ 8 2

JEU DE LA DEFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
1SA	—	3SA	

18.
♠ 5 4
♥ 5 3 2
♦ A D 10 7 6
♣ R 4 3

N / O E / S

♠ A 10 3 2
♥ D 10 9 4
♦ R 6 5
♣ 8 2

Ouest entame le 9♠, vous prenez de l'As, Sud fournit le Valet. Quelle carte rejouez-vous ?

Cote 8 points

S	O	N	E
1♠	—	1SA	—
2♥	—	2♠	

19.
♠ D V
♥ R 2
♦ V 6 5 4 3
♣ 8 6 5 4

N / O E / S

♠ 8 6 4
♥ D V 9 3
♦ D 10 9
♣ A 3 2

Ouest entame la D♣, vous prenez de l'As, Sud fournit le 10. Quelle carte rejouez-vous ?

Solutions page 119

GO

PRO CONTRE PRO A 4 PIERRES

STRATÉGIES

De temps en temps, histoire de voir, les professionnels jouent des parties à handicap. Histoire de montrer à quoi sert le handicap, comment utiliser les pierres de *Hoshi*. Dans cette partie à 4 pierres, le score final, 53 points d'avance pour le noir, est sévère, la valeur réelle du handicap étant à peine supérieure à 40 points.

Pour mieux suivre la partie, j'essaierai de qualifier les coups joués, en indiquant les coups "naturels", qu'il est nécessaire de posséder pour pouvoir simplement gaguer à 4 pierres, les coups forts et les coups de "pros".

Les conps de 1 à 9 sont naturels. 10 est un coup fort. Ce qui compte le plus dans le *Fuseki* à handicap, c'est d'arracher l'initiative au blanc. La suite normale après 9 est: noir **a**, blanc **b**, noir 22, ce qui laisse l'initiative au blane. Cette séquence est jouée pour empêcher le coup 11. Justement, le noir ne s'y oppose pas et construit sur la partie gauche du terrain.

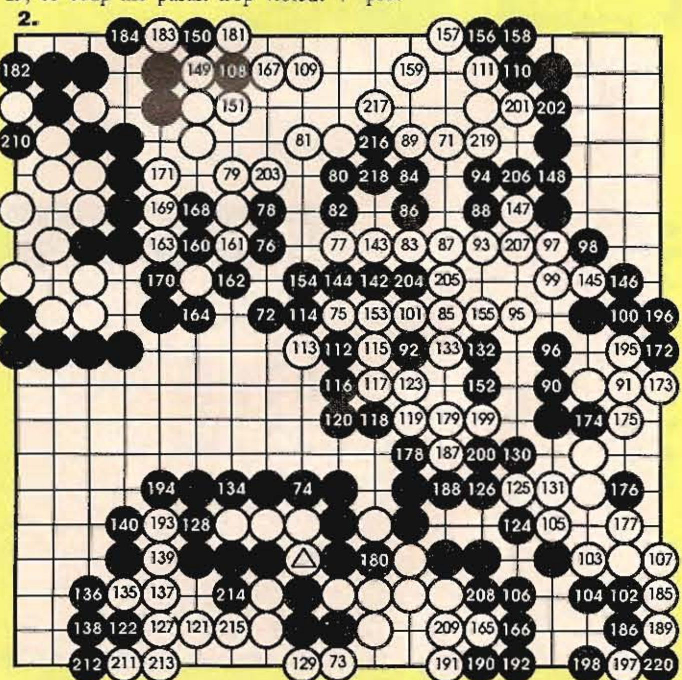
12 est un coup de pro et 13 aussi. La surprise c'est le timing de ce coup. Normalement 12 entraîne blanc **c**, noir **b**, blane **a**. Le noir foree le blanc à se consolider et construit de l'influence au centre. Iei 12 est davantage un coup "pour voir". C'est la combinaison du coup foreiug, *Kikashi*, et du coup "pour voir" qui, en fait, est un coup de pro; 13 prévient **b**. Ensuite le blane attaque en 15; ce coup me paraît trop violeut et est à l'origine des difficultés du blanc. 16 est un coup fort er la suite, 17-22 est natnrelle. 15 en 16 était sans doute plus raisonnable. Il est exelu qu'un pro connecte en **d**, le noir répondrait 23 et le groupe blanc serait lourd, avec une mauvaise forme. 23-25 est une suite technique, à la portée d'un amateur.

26 est un coup de pro. Quaud le noir joue 26, il anticipe la séquence jusqu'en 40; 31 en 32 est impossible et 32 est un coup fort: noir saerifie une troisième pierre pour préparer la coupe en 34, suivie du blocus.

Le blocus en deux temps, 38 et 40, est supérieur à **e**. 41 est un coup de construetion et d'érosion assez naturel, 42 est fort et 46 est un coup de pro.

1.

2.



Blanc: Sakata, Noir: Hashimoto Shoji
1. Coups 1-70. 4 pierres de handicap.
2. Coups 71-222. 141 connecte sous △221 en 150, 222 en 197.

Là encore, c'est un coup qni pent être trouvé par un amateur, mais la vraie raison de son efficacité est qu'il force le blanc à jouer en 63, alors qu'il préférerait jouer en 64. La séquence d'invasion, 47-60 est naturelle (l'ordre des coups, 52, 54, 56 est important). Le résultat, c'est que noir peut jouer 66-68, forçant le blanc à vivre petit. 70 esr très solide: le blane a payé son invasion en 15. 72 est nn coup fort et 73 un coup technique, de pro. La réaction en 76 est forte; un amateur peut jouer ce coup et la suite du combat, mais les risques de se tromper le feront saus doute hésiter (s'il joue contre un pro). La suite du combat est un peu difficile. Chaque coup est trouvable, mais le plan et la précision de l'exécution sont d'un nivean profession-

G R A N D S   C L A S S I Q U E S

nel. 80 est meilleur que 82, 88 force 89 (sinon noir joue 217 et capture les pierres blanches). Finalemeut le groupe blanc est coupé et doit vivre au centre, ce qui permet au noir de jouer 100, qui prépare 102. Avec 102 le uoir entre daus le *Yose* avec l'initiative.

107 est nécessaire; 110 est un coup de pro.

La séquence 112-120 est naturelle, et uu amateur s'en serait sans doute contenté, omettant le combat douteux. Le uoir a maintenant une avance supérieure à 50 points et, même pour un pauvre amateur, la partie est imperdable.



NIEH, LA TERREUR

L'an dernier, le match Chine-Japon s'est terminé par une surprise formidable, le Chinois Nieh Wei Ping triomphant successivement de Kobayashi, Kato et Shuko, assurait la victoire de son équipe par 8 à 7. Cette année, il est en passe de faire encore pire. Restant seul en lice pour son équipe, menée 8-4, il est remonté à 8-8, et la dernière partie l'opposera au capitaine de l'équipe japonaise, Otake.

Juste avant Otake, il a rencontré et battu Takemiya, de manière plus que convaiucante.

La formation 1-3-5 suivie de 7 est typique du style de Takemiya. Or, il semble que la combinaison 8-10 mette déjà la stratégie noire en faillite. Tourner en 161 au lieu de 13 ne semble pas satisfaisant quand le blanc a déjà joué 8.

Selon les commentateurs (Shnko en l'occurrence), 17 esr une erreur; le seul coup cohérent était 18. 21 est une autre erreur, il fallait se développer en 153.

A partir de 28, on commence à se demander qui attaque qui.

37 est un coup de construction de *Moyo* illusoire, comme Nieh se fcra une joie de le démontrer. Après 38, selon Hashimoto Shoji, le noir a peu de chances de reprendre l'initiative.

Il ne la reprendra pas; le Chinois se contentant de jouer solidemeut, sans prendre de risque, a déjà, avec les blancs, remonté le handicap du trait! Il détruit tranquillement le *Moyo* noir avec 48-50, puis vit sur le bord Nord, non moins tranquillement.

Après 74, la partie est gagnée pour le blanc. Le pauvre Takemiya n'aura même pas la consolation de se dire qu'il a gâché ses chances; après 38 il n'en a eu aucune. S'il bat Otake, Nieh aura vaincu tous les cracks japonais, avec un score personnel de 8-0. On ne pourra plus lui opposer que Cho et Rin, mais le premier est coréen et le second, chinois d'origine.

Les Japonais devront alors se consoler avec les semi-conducteurs.

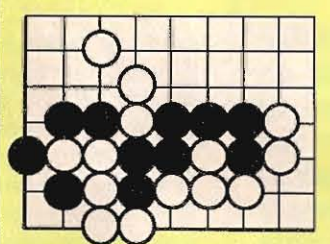
Blanc: Nieh, Noir: Takemiya
3. Coups 1-188. Noir abandonne après 188.

EXERCICES

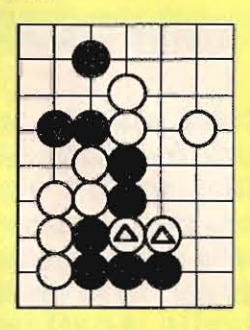
Solutions page 119

FACILES

1 *Noir connecte ses pierres ! (Il lui faut capturer quelques pierres blanches.)*

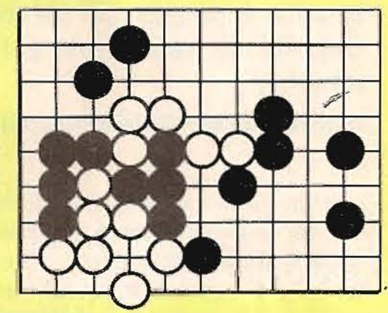


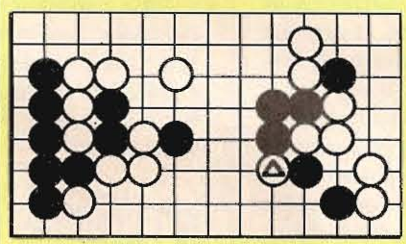
2 *Noir capture les deux pierres blanches.*



MOYENS

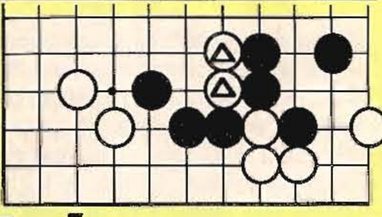
3 *Les pierres blanches au centre sont attaquées; il faut capturer les pierres de coupe noires. (Blanc joue.)*



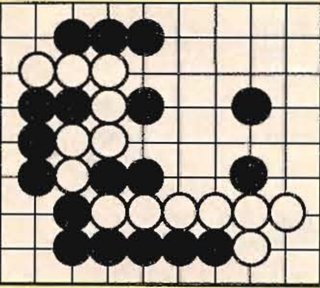


4 *Blanc vient de couper △. Il faut capturer cette pierre. (Noir joue.)*

DIFFICILES



5 *Noir joue. Il faut capturer les deux pierres blanches △.*



6 *Blanc joue et connecte toutes ses pierres.*

EMMANUEL JEANNIN-NALTET ET PATRICK LANCMAN

MIEUX VAUT TENIR QUE COURIR

Connaissez-vous une situation plus frustrante que celle de dilapider vos atouts sur la longue du preneur alors que celle-ci est entièrement contrôlée par l'un de vos partenaires ? Quelle amertume d'avoir ensuite à donner en pâture la majorité de vos points à l'adversaire !

En général, il est vrai que le déclarant évite de conserver une couleur creuse, mais il est certains cas où il ne peut agir autrement. Vous avez appris à « donner le compte » des couleurs courtes dans sa coupe par la signalisation du doubleton. Dans le même esprit, il vous faut « donner le compte » d'une couleur longue lorsqu'elle interfère avec la sienne. Il ne s'agit pas de montrer toutes les distributions (comme en pair-impair au bridge), mais seulement celle qui justifie un jeu d'atout destiné à provoquer une pléthore de charges utiles. C'est pourquoi une tenue classique se doit d'être cinquième par deux honneurs afin de promettre au moins deux levées sûres.

Il existe plusieurs systèmes de signalisatiou, mais le plus courant consiste à fournir une carte plus faiblc au second tour qu'au premier (avec les honneurs, le jeu reste naturel). Ce procédé à deux temps a le mérite de prévenir tout subterfuge du déclaraut, la ligne de jeu prise en défense sur l'entame d'un singleton pouvant engendrer les pires catastrophes. De même, lorsque deux tenues sont constatées par votre camp, la ruse du preneur est vite déjouée.

Il est évident que la conformité de la main prédestine à l'utilisation de la technique. Avec une main d'atouts, il est conseillé de s'abstenir de tout élan indicateur, la fin justifiant les moyens. En outre, le potentiel d'honneurs en défense définit la rentabilité de la situation.

L'Excuse joue également un rôle d'information, si elle est utilisée au premier tour de eartes, puis suivie d'une carte basse, car elle n'a plus alors une fonction de protection. C'est la carte la plus explicite, parce qu'impérative. En effet, quel serait l'intérêt de s'allonger dans une couleur où l'on ne tiendrait pas ?

Avec une chicane dans la longue dn preneur, on est tenté d'anticiper la tenue par un jeu d'atout immédiat si l'on voit apparaître une carte élevée en défense à la première levée. C'est souvent une bonne initiative.

En finale de coup, on peut extrapoler en indiquant nne tenue, même quatrième, dans la seconde longue du preneur.

Le principe est simple à mettre en application si l'on a convenablement « fait la main » de l'adversaire. Une bonne défense ne peut qu'en tirer profit. Eu quelque sorte, l'objectif visé est un dédoublement des levées d'atout et dc couleur. « Diviser pour régner » n'était-elle pas la devise des rois ?



Dans tous les cas, le preneur est en Sud et le contrat est une Garde.

1. Vous êtes en Est. Le Preneur entame du Roi de ♠. Que jouez-vous ?

A 14 7 6
♠ D V 8 7 2
♥ 10 9 4
♦ 7 6 5 4
♣ C 9 8

2. Vous êtes en Ouest. Le preneur entame du Roi de ♥. Que jouez-vous ?

A 20 18 15 4 2
♠ C 2
♥ D 10 9 8 4
♦ 8 7 6
♣ V 10 9

3. Vous êtes en Nord. Le preneur entame du Roi de ♦. Que jouez-vous ?

A 10 9 Ex
♠ 5 4 2
♥ D 6 5
♦ D C 9 4
♣ V 10 8 7 6

4. Vous êtes en Est. Le preneur entame du Roi de ♣. Que jouez-vous ?

A 16 14 8 1
♠ 3
♥ 10 5 3 2
♦ V 9 8 7
♣ D C 8 6 5

5. Vous êtes en Nord. Le preneur entame du roi de ♣. Que jouez-vous ?

A 20 17 14 13 12 6 4 3
♠ V 9 8
♥ V 10
♦ C 4
♣ V 8 3

6. Vous êtes en Est. Le joueur entame du roi de ♦. Que jouez-vous ?

A 15 7 4 Ex
♠ D 8 3 2
♥ C 7 5 4
♦ D C
♣ D V 7 4

7. Vous êtes en Est. Ouest entame du 8 de ♦. Le preneur coupe et ouvre du Roi de ♠. Que jouez-vous ?

A 19 17 15 13
♠ D 9 8 7 6
♥ C 4 3 2
♦ 10 4
♣ R C 5

8. Vous êtes en Est. Le preneur entame du Roi de ♥. Que Jouez-vous ?

A 11 3 2
♠ 6
♥ D C 9 7 6 5 2
♦ 8 6 4 3
♣ 9 7 2

Solutions page 120

BENJAMIN HANNUNA

LE MILIEU DE PARTIE (suite)

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

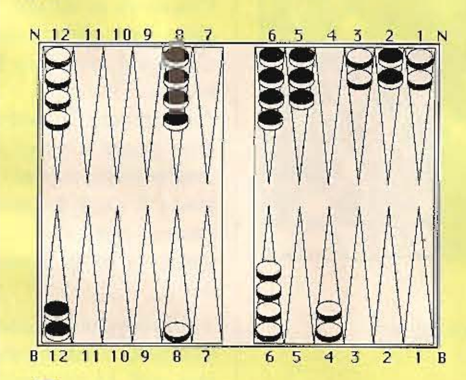
Dans la rubrique précédente, nous avons essayé de déterminer un certain nombre de critères permettant de savoir quand et où on peut éventuellement exposer des pions en milieu de partie. Nous continuons ici à répertorier un certain nombre de situations où il peut être rentable (ou non) de prendre des risques...

Quand vous avez un peu de temps pour faire une case, il est inntile de prendre des risques en exposant nn pion; en revanche, quand il est urgent de prendre une case (par exemple pour fermer votre jan intérieur quand un pion adverse est à la barre), il faut généralement s'exposer.

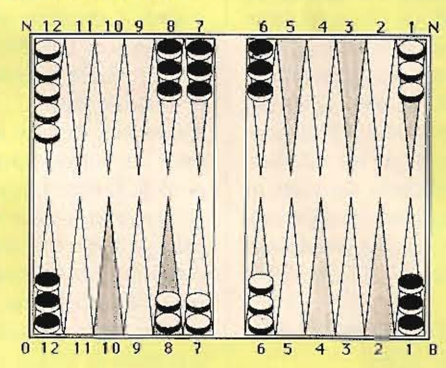
Quand vous avez un grand nombre de pions empilés sur uue case, il est généralement souhaitable de "dégraisser" la case, même en vous exposant. Faites attention, en revanche, quand il s'agit de votre dernier constructeur en surnombre (particulièrement quand c'est le cas où il ne vous reste que 3 pions sur la case 6), ear l'enlever pourrait vous amener à lâcher cette case plus tôt que vous ne le désirez; en particulier, il est préférable d'enlever un piou de votre ease 8 plutôt que de votre case 6, car vous casserez sûremeut la case 8 bien avaut la case 6; de plus, quaud il n'y a plus qu'uu pion adverse à retenir, la case 7 s'avère souveut aussi efficace que la case 5. A ce sujet l'exposition au point 7 s'avère souvent d'autant meilleure (quand il n'y a plus qu'uu seul pion arrière adverse) que le blot qu'on y laisse est généralement frappable par uu 6 qui est aussi utile ailleurs; comme uous l'avous déjà dit: exposez-vous là où votre adversaire doit, pour frapper, utiliser un dé qui aurait été, de toute manière, bon pour lui.

Il faut aussi descendre des pions isolés dans votre jan quand l'adversaire s'est échappé, de mauière à pouvoir l'emprisonner si vous le frappez: mais eucore faut-il s'assurer que vous avez de bonnes chances de le frapper... Dans ce cas, il faut se donner la meilleure répartition pour pouvoir construire au plus vite et, si possible, faire les cases dans l'ordre, pour être prêt à tout moment. En revanche, évitez de vous exposer quaud l'adversaire a deux pions à la barre, même si vous voulez faire rapidement des cases importantes du jan intérieur: il est nettement plus effieace de se déployer sans risque dans le jan extérieur ou d'amener des construeteurs sur des cases déjà faites dans le jan intérieur, de manière à faire des cases en toute sécurité, et d'attendrc qu'il rentre un pion pour le frapper, en laissant même éventuellement un blot.

EXERCICES

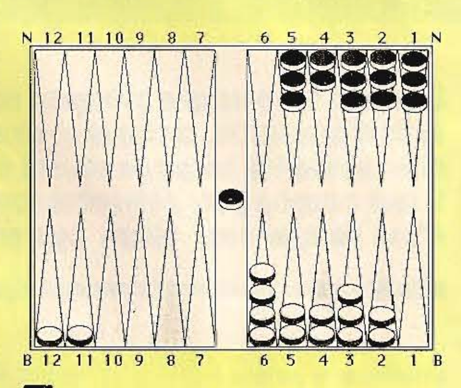


1 Blanc joue 6-1

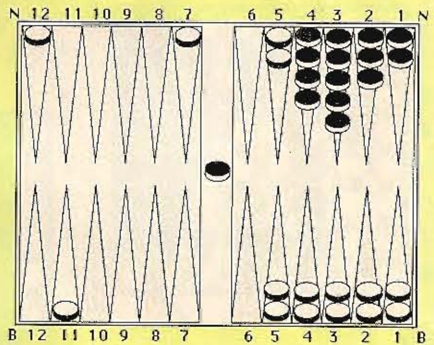


2 Blanc joue 6-1

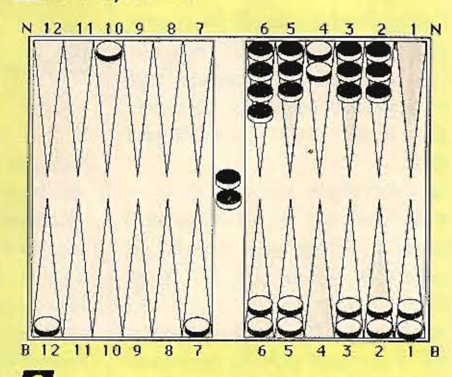
3 Blanc joue 2-1



4 Blanc joue 5-1



5 Blanc joue 4-3



6 Blanc joue 6-2

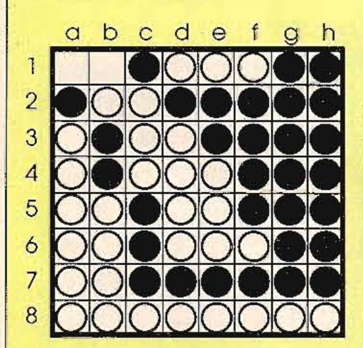
Solutions page 120

MARC TASTET

APPRENEZ A COMPTER!

Lorsqu'il ne reste que quelques coups à jouer avant la fin d'une partie, tactique et stratégie ne suffisent plus: quand les coups ne sont ni évidents ni forcés, il faut compter pour déterminer quel est le meilleur. C'est ce que nous allons apprendre à faire ici.

Considérons la position 1.



1 *Noir doit jouer*

La façon la plus naturelle de compter consiste à additionner les pions que l'on retourne et à soustraire ceux retournés par l'adversaire. On choisit alors la suite ayant le total le plus élevé.

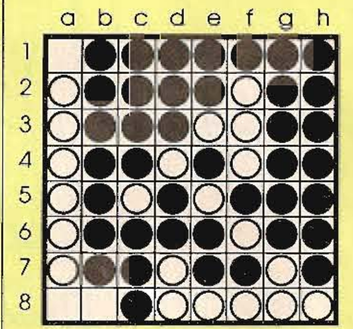
Ce calcul donne ici:

• Si Noir joue A1, il retourne 5 pions: +5. Blanc joue alors B1 en retournant 4 pions (B2, B3, B4 et C1): −4. Total: +1.

• Si Noir joue B1, il retourne 4 pious: +4. Blanc joue alors A1 en retournant 4 pions (B1, C1, B2 et A2): −4. Total: 0.

C'est donc A1 le meilleur coup. De fait, avec A1, Noir gagne 33-31 alors qu'avec B1, c'est un match nul 32-32.

Toutefois, ce procédé de calcul a un défaut qui va apparaître clairement dans la position 2.



2 *Blanc doit jouer*

Avant de commencer à compter, on doit essayer de voir s'il y a des coups nettement moins bons que les autres. Ici, par exemple, A8 est nettement inférieur à B8. En effet, après B8, Noir ne peut pas jouer et Blane joue aussi A8, tandis que sur A8, Noir répond B8 eonservant des pions en plus dans l'angle Sud-Ouest par rapport à l'autre variante (exactement 5 pions de plus: B7, C7, D6, B8 et C8).

Le choix de Blanc se ramène alors à 2 coups: A1 ou B8.

Comptons donc les deux variantes:

• Blanc joue A1: +2, Noir passe. Si Blanc joue alors A8, Noir joue B8 et on retrouve, à iuterversion de coups près, la suite précédemment éliminée comme étant mauvaise. Blanc joue donc ensuite B8: +8, et Noir termiue eu A8, retournant B7: −1. Total de la suite A1/B8/A8: +9.

• Blanc joue B8: +3, Noir passe. Ensuite l'ordre des deux derniers coups n'est pas important: par exemple A8: +4 et A1: +2. Total de la suite B8/A8/A1: +9.

Les deux suites ont donc l'air de donner le même résultat. Mais c'est là où eette méthode échoue: avec A1/B8/A8, le score est 32-32 alors qu'avec B8/A8/A1, Blanc gagne 33-31! Cela est dû au fait que, dans la première suite, Blanc joue deux fois, alors qu'il joue trois fois dans la seconde.

Pour corriger la méthode, il faut donc ajouter 1 quand on joue scs propres coups, mais ne rien modifier quand il s'agit des coups de l'adversaire. Ainsi dans l'exemple précédent, la bonne façon de compter donne:

• pour la première suite: A1: +3 (1 pion posé + 2 retournés)/B8: +9 (1 pion posé +8 retournés)/A8: −1 (1 pion retourné). Total: +11

• pour la deuxième suite: B8: +4 (1+3)/A8: +5 (1+4)/A1: +3 (1+2). Total: +12. Ce proeédé donne bien la meilleure suite.

Finalement, dans ce nouveau système, on compte positivement les pions de sa couleur que l'on rajoute sur le plateau de jeu et négativement ceux que l'adversaire enlève. Le total donne donc la différence de pions (pour la couleur avec laquelle on compte) entre la position finale et la position de départ. Ainsi, dans la posirion 2, Blanc a 21 pions. Avec la première suite, il en aura 21+11 = 32 à la fin et avec la deuxième 21+12 = 33!

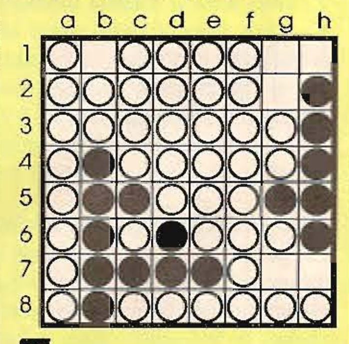
Si Blane a eommeneé par eompter la deuxième suite, et s'il n'a pas le temps (ou l'euvie) de compter l'autre, il peut la jouer puisqu'il sait que, ce faisant, il gagne.



Vous allez pouvoir essayer vos talents de "compteur" sur ces deux problèmes.



1 *Blanc joue et gagne*



2 *Noir joue et gagne*

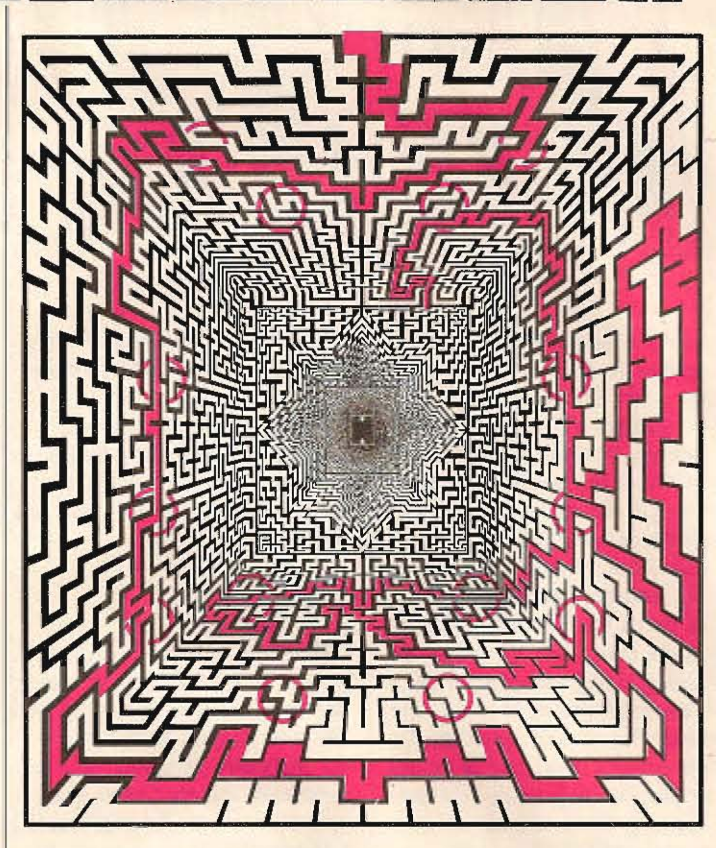
Il est conseillé de déterminer, avant de compter, les suites qui résultent du premier coup joué.

Solutions page 120

SOLUTION

PROFONDEURS VII

Alors? Vous avez "émergé" de ce septième niveau? Et les sept erreurs? Non?... Alors les voici!
Mais rendez-vous page 49 pour... le huitième épisode!





MANIFESTATIONS

• Un travail informatique et ludique sur "Apple IIe": création pendant le séjour d'un micro-serveur télématique sur les jeux; organisation d'un "live" (jeu grandeur nature), randonnées, activités de plein-air, piscine. Transport en car A/R de Lyon. Du 3 au 23 août 1987: 3 990 F. inscription et réservation: Centre de Loisirs U.F.C.V. 8, rue Constantine, 69281 Lyon Cedex 01. Tél: 16. 78 28 06 40. Au sujet du programme de ce centre contacter: J.P Boillon, 12, rue du Bœuf, 69005 Lyon. Tél: Bureaux 78 60 88 49, Personnel 78 38 25 41.

• Du 1er juillet au 31 août, le club Le Fer de Lance ouvre ses portes 24h/24. Au programme : jeux de rôle (AD&D, Rêve de dragon, JRTM...) Boardgame (Supergang, Junta, Civilisation...) monstergames, figurines...
Initiations pour les débutants.
Tarifs : 20 F la séance
lieu : Club Le Fer de Lance, école Jean-Jaurès
444, avenue Division-Leclerc
92290 Chatenay-Malabry
Renseignements : 36, rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry
Tél : (1) 46 31 04 05.

• Dans le cadre du 3e Salon des Jeux de Réflexion, le club "Le Fer de Lance" organise la première coupe de France "Empire". Cette compétition sera jouée sur la règle "Les Aigles" édition "Jeux Descartes". Les personnes intéressées, ou désirant des précisions, devront nous faire parvenir une lettre avec enveloppe timbrée pour la réponse à l'adresse ci-dessus.
Afin d'organiser les rencontres d'information, ou d'éventuelles éliminatoires, les réponses devront nous parvenir avant le 15 novembre 1987.

• Les 28 et 29 mars derniers s'est déroulé à Rochefort le 2e festival de jeux de stratégie navale organisé par le centre international de la mer, La Corderie royale.
Plus de 1 000 participants (des collèges, lycées et écoles navales) y jouèrent à *War at Sea, Jaeva, Touché-coulé, Magellan, Diplomacy, Othello*. La troisième édition de ce festival portant sur les jeux classiques et les logiciels de jeux de stratégie navale est d'ores et déjà prévue les 28 et 29 mars 1988. Pour tous renseignements: Centre International de la mer, BP 108 17003 Rochefort. Tél: 46 87 01 90.

• "Stratèges 87" s'est achevé le 15 avril avec la remise des coupes, sous les vivats d'un public jeune, passionné et enthousiaste. La vraie surprise cette année a été la coupe spéciale jeune remise à Delphine, 11 ans, toute nouvelle inscrite au Club de jeu de rôle à la M.J.C Bourg. Après cinq jours de fièvre, de combats contre les dragons et autres créatures hideuses, derrière leur écran, les joueurs ont défié les démons sous la conduite de maîtres de jeux confirmés (+ de 1 500 participants). On a constaté une forte augmentation au niveau local, mais Paris, Marseille, Toulouse, Périgueux, Angoulême, Agen, Marmande, Mont-de-Marsan étaient représentés dignement par le Challenge du Grand Sud, mais aussi le tournoi des Stratèges.
Tournois antiques, médiévaux et napoléoniens, plus de 7 000 figurines de plomb entre 25 et 15 mm, savamment peintes étaient placées avec minutie sur des plans aménagés à cet effet. Fantastiques batailles d'antan... remises au goût du jour avec panache par les brillants clubs des Centurions du Sud-Ouest et des Grognards Bordelais.
Le diorama exposé a remporté un vif succès auprès des visiteurs. Le tournoi le plus marquant a été D&D, rassemblant 16 équipes de 6 joueurs, autour des tables dès 10 heures jusqu'à 23 heures.

• Le troisième championnat de France de Légendes, organisé par l'Association Veni, Vidi, Ludi et la Guilde des Légendes s'est déroulé les 11 et 12 avril derniers à Reims. Joueurs et maîtres de jeu s'affrontèrent sur un scénario conçu par Alexis Lang et Stéphane Truffert: "des chevaliers teutons devaient protéger l'Evêque Albert de Liège au péril de leur vie..."
Après moult délibérations, l'Equipe de Légendes conduite par Stéphane Dandier, Marc Deladerrière et Anne Vétillard attribua les titres suivants:
Premier joueur: Salah Lounici
Premier maître: Emmanuel Routier
Meilleur "Freidrich": Frédéric Humbert
Meilleur "Hans": Eric Mazoyer
Meilleur "Ludwig": Salah Lounici
Meilleur "Wilfrid": Serge Dubois
Meilleure équipe: les Forgerons de l'Epée.

CLUBS

• Jouez au Go à Strasbourg. Stage de jeunes: du 31 août au 5 septembre 1987 pour joueurs de tous niveaux (en particulier débutants) sous la direction de Frédéric Donzet, champion de France 85. Renseignements à la bijouterie Marc Delorme, 63, rue de Zurich, 67000 Strasbourg. Tél: 88 25 11 29. Droits d'inscription pour la semaine: 150 F. Ouverture du stage le lundi 31 août à 10h au collège Saint-Etienne.

• C'est nouveau. C'est dans l'Aude. L'association Les Sentiers du Sud propose une nouvelle activité annuelle dès juillet 87: Rando Jeux de rôle. Le maître de jeu propose un scénario. Un guide propose des lieux (châteaux cathares, ruines, grottes, mines...). Un gîte-auberge accueille le groupe. A moins d'une journée de marche ou de cheval du gîte, un site accueillera l'aventure. A vous de le trouver. Deux solutions: vous, Maître, venez avec votre groupe et scénario. Moi, Maître D&D propose un scénario. Contact: Les Sentiers du Sud, Patrick Edline, 11220 La Bastide en Val. Tél: 68 24 06 51.

• Le Club Les Compagnons du Crépuscule organise chaque mois des jeux de rôle médiévaux grandeur nature. Inscription + 2 repas: 250 F.Renseignements au 45 90 18 95. Demander J.D Jodin. Siège social: 1 allée des Noyers, Sucy-en-Brie.

• Le Club 608 d'échecs vous offre deux possibilités de jouer aux échecs. Soit de chez vous par téléphone, la partie directe en restant branché, ou la partie par correspondance: le coup par coup, qui permet d'analyser et de faire de meilleures parties. Ou de venir au cercle en tête à tête: l'Echiquier Paris Nord 18 bis, rue de Dunkerque, 75010 Paris. Métro Gare du nord. Le jeudi à partir de 17h. Le samedi à 14h. Même les débutants y sont les bienvenus. Inscription de 150 F pour l'année. Compétitions internes et externes et possibilité de prendre sa licence FFE. Un tournoi IPR de 20 mn est prévu le dimanche 20 septembre à 9h, à ce cercle, inscription de 100 F et le 19 octobre. M. Caderon donnera une simultanée en gare du Nord, gracieusement. Venez-y nombreux. Renseignements au (1) 46 20 13 14

• Naissance d'un nouveau club d'Othello au centre culturel Animation et Loisirs, 2, rue Gambetta, 59840 Pérenchies. Horaires de réunion: le vendredi 18h-20h. Contact: Tél: 20 44 45 97 et 20 39 89 66.

• La Ludothèque "Les Jardins de l'Esprit" ouvre régulièrement ses portes à la Maison de Quartier de Saint-Genis Laval (Rhône). La location de nombreux jeux est proposée aux adultes (jeux de rôles, wargames, stratégie) et aux enfants de tous âges (société, connaissance). Ouverture du mardi au vendredi de 16h30 à 18h30, mercredi de 14h30 à 18h30. Pour tous renseignements: 78 56 42 84.

• Naissance au Collège Georges-Brassens de "l'Echiquier en z.i.n.c". Le club se propose d'initier en particulier les élèves de 6e et accueille également les joueurs débutants ou moyens, qui peuvent s'inscrire dès maintenant. Une réunion fixera à la rentrée le jour et l'heure des séances. Responsable du club M. Morel. Collège Georges-Brassens, 95150 Taverny.

• Création du Bulletin de Liaison et d'Information Inter-Clubs, le BLIIC. Grâce au BLIIC, vous pourrez informer les autres clubs de vos diverses activités. Vous pourrez demander ou donner des "tuyaux", etc. Le BLIIC est bimestriel et gratuit. Pour tous renseignements: Le BLIIC, M. Dominique Renaud, 12, rue Mathelin Rodier, 44000 Nantes.

• Création d'un club pour Atari 800 XL: au programme: échanges de jeux, d'astuces, de solutions, les meilleurs scores du mois, des avis sur des jeux, des critiques. Ecrivez nombreux à: David Jacqueline, 37 allée Pluton, 93600 Aulnay-sous-Bois.

• Ouverture prochaine d'un club de jeux de rôle et wargames au Havre. Renseignez-vous dès à présent auprès de Rodolphe, au C.L.E.C. Charlie-Chaplin, 70, avenue du Mont-Gaillard, 76620 Le Havre. Tél: 35 54 02 00.

• Le Cercle de la Table Ronde vous informe qu'il se réunit une à deux fois par semaine de 20h à 2h. Ils jouent à D&D règles avancées, Cry Havoc et Siège, Maléfices. Pour tous renseignements: Denis Lejour ou Monsieur Gérard Martinez, Talc de Luzenac, B.P 1162, 31036 Toulouse Cedex.

• Circulus Ludi Belli et Numeris. Réunion samedi de 14 à 19h (et parfois nocturnes). A l'Amicale laïque de Neuville-eu-Ferrain, rue d'Halluin, 59260 Neuville-en-Ferrain. On y pratique les wargames, les JdR et le jeu sur plateau.

• Le club Brennus (Vae Victis!) vous informe qu'il sera ouvert tout l'été. De nombreux jeux sont prévus. Alors si vous vous ennuyez cet été (ou même maintenant) et que vous êtes dans la région, passez nous voir... Pour tous renseignements, contacter le relais Jeux Descartes "La Vouivre" 7, rue des marchands, 30000 Nîmes. Tél: 66 76 20 04.

• "Pentathlude" Vaeva: jouez 2 parties contre 5 adversaires différents (amis, famille...) soit en tout 10 parties. Portez sur une feuille les noms, prénoms, adresses des 5 joueurs, avec en face des noms, le nombre de points que vous avez réalisés contre chacun d'eux. Au bas de la feuille de résultats, inscrivez vos nom, adresse, téléphone et envoyez à: Novolud 5000, B.P 7, 25220 Roche-Lez-Beaupré. Tél: 81 57 04 09. Vous recevrez: une carte de Partenaire Privilégié du club Novolud 5000, votre classement dans une des 3 séries suivantes: A + de 30 points, B + de 20 points, C en-dessous de 20 points. Une liste de joueurs de votre région. La carte de partenaire privilégié vous donne droit à une réduction de 30% sur tous les jeux Novolud. Novolud 5000 est un club de joueurs; il a pour vocation l'organisation, la promotion des compétitions pour les jeux Novolud; c'est aussi un club d'amis, vos suggestions, vos critiques éventuelles seront les bienvenus.

RECHERCHE DE PARTENAIRES...

• Florian, 18 ans, débutant solitaire cherche partenaires pour jeux (de rôle, wargames, etc). Région de Lausanne (Suisse). Tél: 021. 87 26 75.

• Cherche partenaires pour jeux de rôle, ou club dans la région de Vannes. Tél: 97 45 51 89. Demander Stéphane.

SOLUTIONS

PAGE 22

Super-défi:
DOJO, KIWI, BIRR, KANAK, ANDIN, LOYAL, MATH, POULS, CHAIR, CHIEN, STYLO, LOYAL, TIEDE, PIZZA, UVAUX (pl.), LOBBY, TWIST, TACHE, VITAL, KWAS, ONYX, CUMUL, KRACH, LUFFA, JACK, SLOW, LAYE, ZOOM, LINON, TUTIE, THUYA, BIAIS, IBIS, DATIF, DIGIT, FROID, XIPHO, PAYSE, GRILL, GNOU, SKIER, INDEX, RUGBY, PITIE, VIRUS, BOCAL, MAFIA, BIJOU, IMPIE

PAGES 50 ET 51

Récréation (par Bernard Myers):

1.
L'amour est l'étoffe de la nature que l'imagination a brodée. (Voltaire)
L'amour est une rosée qui humecte à la fois les orties et les lys. (Dicton suédois)
L'amour est un feu que l'on ne peut tenir dans la main. (Marguerite de Navarre)
L'amour est une fumée faite de la vapeur des soupirs. (Shakespeare)
L'amour est l'affaire des paresseux, mais la paresse de l'occupé. (Bulwer Lytton)

2.
La pointe du crayon E. Attention, celui-ci est fortement incliné.

3.
H, C, R, E pour former Crochu, Huiler, Clamer, Echoué.

4.
C'est le cadran numérique qui est déréglé; il est 1h48.
Les deux horloges avec aiguilles sont parfaitement symétriques, donc l'une doit être vue de face et l'autre reflétée dans un miroir. Ces deux horloges fonctionnent correctement; c'est donc le cadran numérique qui est à l'envers et qui est déréglé. Le cadran rond vu de face est donc celui qui indique la même heure que l'affichage numérique lu à l'envers lors de la première présentation (ils viennent d'être mis à l'heure). C'est celui de gauche.

5.
Carottes 3 kilos (3×6,15)= 18,45 F
Pommes de Terre 5 kilos (5×4,30)= 21,50 F
Navets 1 kilo = 7,60 F
Poireaux 4 kilos (4×9,50)= 38,00 F
85,55 F

6.
La porte C.
La sortie ne peut être en A, sinon l'affirmation 3 serait fausse (selon 1, si A= sortie, B= lion et donc C= oubliettes, mais selon 3 si C= oubliettes, A= lion).
La sortie ne peut être en B, sinon l'affirmation 4 serait fausse (selon 2, si B= sortie, A= oubliettes et donc C= lion, mais selon 4, si C= lion, B= oubliettes).
La sortie est donc en C.

7.
Le J. C'est la seule lettre ne comportant pas de boucle fermée.

8.
JFM et AMJ: les initiales des mois de chaque trimestre.

9. B.

10.
Marmotte, seul nom féminin.
Macareux, seul oiseau.
Ragondin, seul nom qui ne commence pas par M.
Marsouin, seul animal marin.
Mouflon, seul nom qui n'a pas 8 lettres.

11. 3 filles; 4 garçons

12.
S, N, R, O et C dans le mille.
Formant les mots Fisc, Banc, Zinc, Marc, Porc, Troc, Bloc et Musc.

13.
A= 230, B= 300, C= 370, D= 350

14.
Dans le sens des aiguilles d'une montre:
RatS, StoP, PorT, TroT, TatE, EmiR
Dans le sens inverse:
RimE, EtaT, TorT, TroP, PotS, StaR

15. La tuile 1, tournée de 90°

PAGE 63

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

	A	B	C	D	E
A	4	2	7	4	1
B	5	5	9		2
C	3	4		1	5
D	6		2	7	
E	9	9	5	5	9

	A	B	C	D	E
A	1	0	2	1	1
B	1		2	2	3
C	9	6	2	3	1
D	7	4	2		1
E	8		2	6	7

PAGE 92

Championnat de France des jeux mathématiques et logiques:

Les manutentionnaires:
A première vue, la solution est simple:
En 45 minutes, Daniel a emballé 180 objets.
Etienne en a apporté 77 (le 77e à 8h44'55").
Frédéric en a apporté 67 (le 67e à 8h44'40").
Donc il y avait au début 180-77-67= 36 objets.
Pourtant! S'il y avait eu 36 objets au départ, Daniel aurait soufflé dès 8h44'15". Vous n'avez qu'à vérifier! D'ailleurs, si ce n'était pas le cas, Daniel aurait eu à sa disposition à 8h45 l'objet apporté par Etienne 5 secondes avant. Alors? Eh bien, le problème est tout simplement impossible!

Marc de café:
En appelant R le poids de Robusta et A le poids d'Arabica de la solution 1,
En appelant R' le poids de Robusta et A' le poids d'Arabica de la solution 2,
En appelant B, le budget de Marc, on obtient les équations:
28 R = 28 A = B
12 R' = 16 A' = B
R' + A' = R + A + 2000
On obtient B = 1 344 000 francs

La cible:
Les zones 21 et 14 permettent d'obtenir tous les multiples de 7 à partir de 14.
Les autres nombres seront obtenus grâce aux impacts sur le "mille". Or 30 = 2 + 28. A l'aide des autres zones, on peut obtenir tous les multiples de 7 augmentés de 2, à partir de 30 + 14 = 44
Avec 2 × 30, tous les multiples de 7 augmentés de 4, à partir de 60 + 14.
Avec 3 × 30, tous les nombres de 7 en 7 à partir de 90 + 14 = 104, etc.
La dernière série obtenue avec 6 × 30 permet d'atteindre tous les nombres de 7 × 7 à partir de 194.
Le plus grand total impossible à atteindre est donc 187.

Les 1 987 cartes:
La carte restante porte le numéro 1 927. Si vous ne me croyez pas, faites l'expérience!

PAGES 94 ET 95

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Mini-tirages:
SIGMA, NOVAE, COUAC, FECAL, IPECA, ACORE, CUEVA, RADIO, INFRA, ACCES

Les cousins:
• CHOIE, CHOKE, CHOME, CHOPE, CHOSE, CHOYE
• RECIF, RETIF, REVIF
• COURES, COUROS, COURTS, COURUS
• BRODE, BROIE, BROME, BROYE
• BOCHE, COCHE, HOCHE, LOCHE, MOCHE, POCHE, ROCHE.

SOLUTIONS

• ETAGEMENT, ETAIEMENT, ETALEMENT
• CHARADE, CHARALE
• CHOIERA, CHOLERA, CHOMERA, CHOPERA
• OUATER, QUATER
• AUDIOMETRE, EUDIOMETRE

Les anagrames croisés :



Les anagammes:
FLENUES + T = FLUENTES
+ A = FALUNEES ou FLANEUSE
+ R = ENFLURES
+ O = SULFONEE
USURPES + P = SUPPURE
+ O = SOUPEURS ou POUSSEUR
+ T = STUPEURS
+ E = USURPEES

Du coq à l'âne:
• PAYS, PAIS, LAIS, LAID, LAND
• SONO, SONE, SOUE, BOUE, BOUM
• MOTO, MOTS, METS, VETS, VETO, VELO
• RING, RANG, BANG, BANS, BATS, BOTS, BOTE, BOXE
• JOULE, MOULE, MEULE, MEURE, METRE

Les anaphrases:
• MANAGIEZ - MAGAZINE
• PARASITE - SAPERAIT
• BLAGUENT - BEUGLANT
• PARISIEN - ASPIRINE
• LACONISME - CALOMNIES

Jarnac!
La filière:
TON, OINT, TIMON, TEMOIN, TRINOME, ENORMITE, PORTEMINE
Les solitaires:
FAILLITE + O = LATIFOLIE
NOSEMOSE + D = ENDOSMOSE
GLENOIDE + U = DEGOULINE
BARRETTE + N = TEREBRANT
DEMUTISE + L = MUSTELIDE
CORNICHE + A = ANICROCHE
BRAVOURE + I = ABREUVOIR
ARMINIEN + T = MAINTENIR

PAGES 98 ET 99

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1a - 2c - 3a - 4b - 5c - 6b - 7a - 8c - 9b - 10a - 11a - 12b - 13c - 14c -15b - 16a - 17c - 18b - 19b - 20c - 21a - 22a - 23c - 24b - 25c - 26b - 27b - 28c - 29c - 30c.

PAGES 102 ET 103

Echecs:
1. 1. Cc5!, Rd2; 2. Ca4! (et non 2. c4?, Rc3 et adieu au pion!) Rd3; 3. Rg2, Rc4; 4. Rf3, Rb3; 5. Re4, R×a4; 6. Rd5! et les Blancs ont obtenu une "finale de pions" gagnante (voir les J&S précédents).
(Etude de Chernev).
2. 1. Rc1, a3 (forcé, comme tous les coups noirs qui suivent) 2. Cc2+, Ra2; 3. Cd4!, Ra1; 4. Rc2, Ra2 (ou 4. ...a2; 5. Cb3 mat) 5. Ce2!, Ra1; 6. Cc1!, a2; 7. Cb3 mat.
(Etude de Carvajal).
3. 1. Cg7+!! (amenant le Cavalier noir dans la pire position qui soit) C×g7; 2. h6!, Rf8 (ou 2. ...C joue 3. h7 et 4. h8=D) 3. h7! et le pion triomphe.
(Etude de Cheron)
4. 1. Ca2!, Rg8; 2. Rg6, Rh8; 3. Cb4! (surtout pas 3. h7? pat) Rg8; 4. h7+, Rh8; 5. Cc6!!, a2; 6. Ce5 a1=D; 7. Cf7 mat.
(Etude de Grigoriev)
5. 1. Rd7! (1. d7?, Fc6 et 2. ...F×d7. Le coup du texte menace 2. Rc7 et 3. d7) Rd5; 2. Rc7, Fc6; 3. Ce4!! plaçant les Noirs en position de "zugzwang": sur Fa4 ou Fb5 les blancs répliquent 4. Cc3+! et capturent le Fou, sur Fe8 c'est en f6 que la fourchette s'effectue, et enfin les coups du Roi noir laissent le Fou en prise.
(Etude de Dimentberg)
6. 1. Cc6! Ff1 (le Fou doit "faire le tour" du Cavalier pour rattraper le pion blanc) 2. b6, Fa6; 3. Rd6! (menaçant 4. Rc7 puis 5. Cb4 chassant le Fou) Fb7; 4. Rc7, Fa8; 5. Ca5, Re3; 6. Cb7! (le thème de la "souricière". Le Roi pourra s'emparer du Fou) Rd4; 7. Rb8 et les Blancs gagnent facilement.
(Etude de Kosek)
7. 1. Ce6! (menaçant 2. Cf8) Rd5 (trouvant une échappatoire en donnant la case c6 au Cavalier noir. Les autres coups de Roi amèneraient des suites analogues) 2. Cf8, Ce5! (pour placer une fourchette en c6 si les blancs commettaient l'imprudence de pousser leur pion de suite) 3. Ra8, Cc6; 4. Cd7 (le plan gagnant consiste maintenant à offrir le Cavalier au Cavalier adverse pour le dévier du contrôle de la case b8) Re6; 5. Cb6 (5. Cb8?, Ca5!) Rd6; 6. Cc8+, Rc7; 7. Ca7, Cb8; 8. Cb5+ puis 9. R×b8 et le pion sera promu.
(Etude de Kling)
8. 1. f6, Cf2+; 2. Rg2, Cd3 (seule façon de rattraper le fuyard) 3. f7, Cf4+; 4. Rh2! (on verra vite pourquoi cette case plutôt qu'une autre) Cg6; 5. Cf3+!, Rg4 (seule case, grâce à 4. Rh2!) 6. Ce5+! (la pointe) Rg5; 7. C×g6 etc.
(Etude de Rinck)
9. 1. f5!, Ce3; 2. f6, Cf5; 3. f7, Ce7+ (les noirs se croient sauvés mais...) 4. Rb7!!, Cg6; 5. C×e5, Cf8 ; 6. Cc6 mat!! Belle surprise.
(Etude de Eisenstadt)
10. 1. Cd4+!, Rc5 (sur les coups passifs comme 1. ...Rb7 ou 1. ...Rc7 les blancs gagnent prosaïquement en capturant le pion h2, et sur 1. ...Rd5 l'éloignement du Roi noir permet 2. a6! et le pion file) 2. Rh1!! et les noirs sont en zugzwang:
- si R×d4, ou Rb4 ou Rc4 ou Rd5, alors 3. a6 est décisif
- si 1. ...Rd6; 2. Cf5+ et 3. C×h6
- sur Ff8, Fg7, Fg5 ou Ff4 la fourchette Ce6+ capture le Fou
- sur Fd2 ou Fc1, c'est 3. Cb3+ qui clôt les débats. CQFD.
(Etude de Reti)
11. 1. b7!, Cd6+ 2. Rd4!! (une perte de temps volontaire pour amener une position de zugzwang) C×b7; 3. Rd5, Rg7 (ou 3. ...Cc5; 4. e7, Ca6!; 5. Rd6! Rf7; 6. Cd8+, Re8; 7. Ce6, Rf7!; 8. Cg7, Cc7; 9. Rd7!, Rf6; 10. Ce8+! et l'échange des Cavaliers décide) 4. Cd8!! C×d8 (ou 4. ...Ca5; 5. e7! etc.) 5. e7, Ce6, (dernier piège avec la fourchette en c7) 6. R×e6!, etc.
(Etude de Prokes)
12. 1. c6!!, d×c6 (ainsi la grande diagonale est-elle bouchée) 2. a6, Ff3 (ou 2. ...c5; 3. Cg5! et le Fou ne peut arrêter le pion) 3. Cg5, Fd5; 4. Ce6!, c5 (sur 3. ...Rd7; 5. Cc5+!, Rc8; 6. a7, le pion serait de suite victorieux) 5. Cc7+, Rd7; 6. C×d5, Rc8 (ou bien 6. ...Rc6; 7. Rg2!, c4; 8. Rf2! et le Roi blanc arrête le pion noir) 7. Cb6+!, Rb8; 8. Cd7+, Ra7; 9. C×c5 et c'est gagné.
(Etude de Mattison)
13. 1. Ce6!, g4; 2. Cg7!! (une politique d'apparence suicidaire, mais qui va provoquer une fuite en avant fatale aux pions noirs) f4 (ou 2. ...g3; 3. C×f5, g2; 4. Ce3+ et 5. C×g2) 3. Ch5!!, f3; 4. Cf6!!, g3 (ou 4. ..f2; 5. C×g4, f1=D; 6. Ce3+ et 7. C×f1) 5. Ce4! g2; 6. Cd2+, Rd3; 7. C×f3, Re3; 8. Cg1, Rf2; 9. Ch3+, etc. Le Cavalier tourne autour du pion, assurant la nullité.
(Etude de Tchekhover)
14. Pour contrôler la case b1, le Cavalier doit emprunter un parcours stupéfiant:
1. Cc7+!, Rc4; 2. Ce8!! (les autres tentatives ne permettent pas de rattraper le pion. Vous pouvez vérifier) Rc5 (ou 2. ...b3; 3. Cd6+, Rb4; 4. Ce4! arrête le pion) 3. Cf6, Rd4; 4. Ce8!!, b3; 5. Cd6, Rc3 (ou 5. ...b2; 6. Cb5+ puis 7. Ca3) 6. Ce4+, Rc2; 7. Cd6!! (un recul superbe et indispensable) b2; 8. Cc4 (non 8. Cb5?, Rb3!) b1=D; 9. Ca3+ et 10. C×b1.
(Etude de Grigoriev composée en 1938)

PAGES 104 ET 105

Scrabble:
Le coin du stratège:
Le coup le plus payant est TZARS en N1 pour 28, mais ce coup laisse de nombreuses places ouvertes (dont un nonuple!...) ainsi qu'un reliquat médiocre (BRR). ZABRE en 8D pour 26 laisse aussi une grille trop ouverte, de même que RANZ en M3 ou TZAR en G8 ou I8.
Le meilleur coup n'utilise pas le Z: c'est BRRR en G5 pour 24 points, qui ferme un certain nombre de places, et surtout prépare RAZ en I5 pour 47 points au coup suivant...
Heptatop:
1. VARLOPE en H4, pour 82 points
2. DECUSSE en 11B, pour 83 points
3. SAI(S)INE en I5, pour 84 points
4. PERCHMAN en D8, pour 90 points
5. TRANSFERA en 6A, pour 72 points
6. VANESSE en J2, pour 94 points
7. E(P)EICHE en K6, pour 92 points
Les Benjamins:
• avec FINASSE, on peut faire: CONFINASSE, RAFFINASSE
• avec TRIES, on peut faire: FLETRIES, FRATRIES
• avec OISONS, on peut faire: DEBOISONS, DEGOISONS, PATOISONS, PAVOISONS, REBOISONS (PAMOISON invariable)
• avec ALGIE, on peut faire: COXALGIE, PUBALGIE

PAGES 106 ET 107

Dames:
1. 1. 27-22 (7-11)A; 2. 23-18 (12×23); 3. 35-30 (25×34); 4. 40×20 (15×24); 5. 22-18 ; (B+1)
A: 1. ...(16-21); 2. 22×11 (7×16); 3. 23-18 (12×23) [3. ...(13×22); 4. 28×26) (B+1)] 4. 35-30 (25×34); 5. 40×20 (15×24) (B+1)
Harlay-Guinard, 1re partie.
2. 1. 37-32 (11-16); 2. 32×21 (16×27); 3. 33-29 (22×24); 4. 31×2 (4-10); 5. 2×19 (24×13) (B+1)
Harlay-Guinard, 28e partie.
3. 1. 34-29 (23×34)A; 2. 40×29 (24×33); 3. 39×17 (12×21)B; 4. 26×17 (11×22); 5. 37-32C (20-24); 6. 32×21 (B+1)
A: 1. ...(24×33); 2. 39×17 (12×21); 3. 26×17 (11×22); 4. 37-32 et 5. 32×21 (B+1)
B: 3. ...(11×22); 4. 37-32 suivi de 4. 32×21 (B+1)
C: 5. 30-24 (20×29); 6. 25-20 (14×25); 7. 38-32 (27×40) 8. (45×5) (B+)
Guinard-Harlay, 38e partie.
4. 1. 32-27! A(3-8); 2. 34-29

(47×20); 3. 39-33 (20×21); 4. 26×17 (12×21); 5. 16×27 (B+1)
A: le crochet des blancs est formé et la dame noire ne peut plus être sauvée à moins de donner 2 pions.
Guinard-Harlay, 33ᵉ partie.
5. 1. 37-31 (26×28); 2. 27-22 (18×27); 3. 29×9 (14×3); 4. 30-24 (19×30); 5. 34×5 (21-26); 6. 5×21 (16×27) (B+1)
Guinard-Harlay, 23ᵉ partie.
6. 1. ...(1-6!); 2. 32-28ABCD (26-31); 3. 37×26 (17-22); 4. 28×17 (12×32); 5. 38×27 (18-23); 6. 29×18 (20×47) (N+)
A: 2. 27-22 (18×27) 3. 32×21 (14-19); 4. 40-35 (19×30); 5. 35×24 (17-22); 6. 21-16 (26-31); 7. 36×18 (12×23); 8. 29×18 (20×49) (N+)
B: 2. 27-21 (11-16!); 3. 32-28 (16×27); 4. 28-22 (17×28); 5. 33×31 (14-19); 6. 40-35 (19×30); 7. 35×24 (18-23); 8. 29×18 (20×49) (N+)
C: 2. 36-31 (17-22); 3. 41-36 (11-16); 4. 33-28 (22×33); 5. 39×28 (14-19) et 6. ...(19×30) (N+1)
D: 2. 33-28 (17-22); 3. 28×17 (11×31); 4. 36×27 (14-19); 5. 40-35 (19×30); 6. 35×24 (18-23); 7. 29×18 (20×49) (N+)
Harlay-Guinard, 14ᵉ partie.
7. 7. ...(14-19); 2. 40-35 (19×30); 3. 35×24 (10-14); 4. 45-40 (14-19); 5. 40-35 (19×30); 6. 35×24 9-14 7. 44-40 (14-19); 8. 40-35 (19×30); 9. 35×24 (11-16) 10. 37-32 (16×27); 11. 32×21 (17-22); 12. 21-16 (3-9) 13. 41-37 (26-31); 14. 36×18 (12×23); 15. 29×18 (20×40) (N+)
Harlay-Guinard, 14ᵉ ronde.
8. 1. 33-28 (22×33); 2. 38×20 (15×24); 3. 31×22 (17×28); 4. 26-21 (16×27); 5. 36-31 (27×36); 6. 47-41 (36×38); 7. 43×3 (B+)
Guinard-Harlay, 34ᵉ partie.
9. 1. 39-34, menace de 2. 38-33 (27×29); 3. 34×5 (B+), 1. ...(22-28); 2. 31×22 (28×39); 3. 42-37 (17×28); 4. 26-21 (16×27); 5. 38-32 (27×38); 6. 43×5 (39-44); 7. 30×19 (13×24); 8. 49-43 (44-50); 9. 43-39 (50×46); 10. 47-41 (46×14); 11. 5×2 (24-30); 12. 34×25 (11-16); 13. 2×11 (6×17) (B+1)
Guinard-Harlay, 34ᵉ partie.
10. 1. ...(21-27); 2. 32×21 (16×27)A; 3. 37-31B (19-23)!C; 4. 28×19 (13×24); 4. 44-40 (24-30); 5. 35×24 (27-32); 6. 38×27 (18-23); 7. 27×18 (17-22); 8. 18×27 (12-17); 9. 29×18 (20×49) (N+)
A: les noirs menacent de 2. ...(27-32); 3. 38×27 (22×31); 4. 36×27 (18-23); 5. 29×18 12×21 (N+1)
B: 3. 37-32 (17-21!); 4. 28×17 (18-23); 5. 29×18 (13×11); 6. 26×17 (11×22); 7. 32×21 (22-28); 8. 33×22 (12-18); 9. 22×24 (20×49)] (N+)
C: le plus clair. Il n'est pas sûr que 3. ...(18-23); 4. 29×18 (12×32) gagne le pion définitivement
Harlay-Guinard, 2ᵉ partie.
11. 1. ...(13-19)A; 2. 42-37B (4-9)C; 3. 32-27D (20-24!); 4. 29×20 (18×29!); 5. 34×23 (25×34); 6. 40×29 (15×42) (N+)
A: les noirs menacent 1. ...(18-22); 2. 28×17 (19×46) (N+)
B: 2. 41-37 ou 32-27 même suite que dans la partie
C: les noirs menacent 3. ...(20-24); 4. 29×20 (18×29); 5. 34×23 (25×34); 6. 40×29 15×22 (N+)
D: entraine une véritable catastrophe mais les blancs ne pouvaient plus éviter la combinaison sans perdre du matériel.
Harlay-Guinard, 20ᵉ partie.
12. 1. 49-44! (23×34); 2. 39×19 (13×24); 3. 44-39! (25-30)ABCD; 4. 33-28 (17-22)EF; 5. 28×17 (11×31); 6. 26×17 (12×21); 7. 37×17 (20-25); 8. 36-31 (18-23); 9. 42-37 (23-29); 10. 32-28 (8-13); 11. 28-22 les noirs abandonnent
A: 3. ...(8-13); 4. 33-28 et 5. 28-22 est inévitable (B+)
B: 3. ...(18-22); 4. 27×18 (12×23); 5. 33-28 (25-30); 6. 28×19 (24×13); 7. 35×24 (20×29); 8. 39-33 suivi de 9. 33×24 (B+1)
C: 3. ...(18-23); 4. 33-28 (23-29); 5. 39-34 (8-13); 6. 34×23 (13-18); 7. 23-19 (24×13); 8. 28-22 (17×28); 9. 26×19 (B+)
D: 3. ...(24-29) le moins mauvais 4. 33×24 (20×29); 5. 39-34! (18-23); 6. 35-30! (15-20); 7. 43-39! (23-28) [1. 7. ...(12-18)]; 8. 32-28 (23×41); 9. 34×1 (21×34); 10. 36×47 (34-39); 11. 30-24 (20×29); 12. 1×48 (B+); 2. 7. ...(8-13); 8. 27-22 (17×28); 9. 26×19 (23×14); 10. 32×23 (29×18); 11. 30-24 (B+1)] 8. 34×23 (25×43); 9. 38×49 (28×19); 10. 27-22 (17×28); 11. 32×25 (B+)
E: 4. ...(20-25); 5. 36-31! (15-20); 6. 38-33 et les noirs ne peuvent plus éviter de perdre du matériel
F: 4. ...(18-23); 5; 28×19 (24×13); 6. 35×24 (20×29); 7. 27-22 (17×28); 8. 32×34 (B+1)
Guinard-Harlay, 37ᵉ partie.

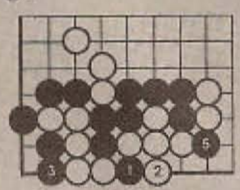
PAGES 108 ET 109

Bridge :
1. 1 ♠. Donnez la préférence à l'annonce d'une majeure.
2. 2 ♦. Pour trouver le meilleur fit majeur ou éventuellement 3SA.
3. 2 ♠. Simple saut avec 8 - 10 DH.
4. 3SA.
5. Avec 5 - 4 majeur, commencez par un stayman pour trouver le fit 4 - 4, sur 2 ♦ vous annoncerez 3 ♥ (extrait du dernier livre de Philippe Soulet, *Les Dossiers d'entraînement sur l'ouverture d'un SA*).
6. 2 ♦ Texas ♥, votre main réalisera plus de levées à l'atout.
7. Passe, pas de sauvetage possible.
8. 2 ♠ cue bid montre un espoir de manche, Nord annoncera SA avec une garde à ♠.
9. 4 ♣ en barrage.
10. Jouez le 2 pour le 9, vous prenez la chance supplémentaire d'un honneur second en Ouest.
11. Tirez l'As puis le 2 pour le valet pour vous prémunir contre D10 quatrièmes.

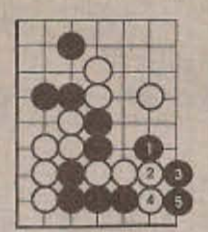
13. Encaissez As et Roi ♥ et terminez en double coupe en commençant par les ♣.
14. Coupez le premier ♠ du Roi de ♥, rentrez en main en coupant un ♣ et coupez le dernier ♠ du 10 ♥, vous ne perdrez plus au pire des cas que deux ♦ et le valet de ♥.
15. Enlevez les atouts adverses et jouez ♣ en effaçant les ♦ du mort (expasse). Vous ne perdrez ce chelem que si Est possède As et Roi ♣. Cette ligne de jeu est meilleure que l'impasse ♦ (75 % contre 50 %).
16. 4 ♦, Est a 4 cartes à ♥ et Ouest probablement 4 cartes à ♠.
17. Est a signalé 5 ♣ et 5 ♠, Ouest a donné le fit à ♣, Nord est donc singleton ou chicane. Entamez l'As ♣ suivi du 9, carte préférentielle pour un retour ♥.
18. Plus d'avenir à ♠, l'entame d'un 9 à SA dénie des honneurs supérieurs, votre seule chance est d'espérer des honneurs à ♥ en Ouest, rejouez le 10 ♥.
19. Le déclarant a 4 cartes à ♥, il va couper ses ♥ perdants, un retour atout s'impose.

PAGES 110 ET 111

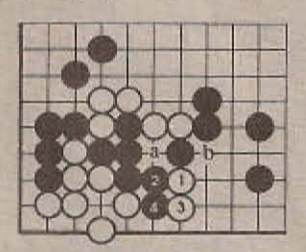
Le go:



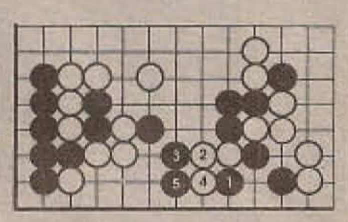
1: 4 en 1. 1 est un *Tesuji* pour diminuer les libertés blanches.



2: 1 est le seul coup. Ensuite les pierres blanches sont capturées en simili *Shicho*.

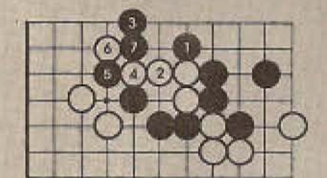


3: 1 est un *Tesuji*. Le noir ne peut pas résister; a et b sont *Miai*.

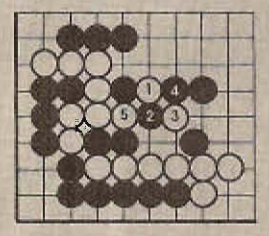


4: Il faut jouer 1 pour ensuite placer le coup sur le nez, en 3. Ensuite, c'est la routine.

SOLUTIONS



5: La combinaison 1 et 3 forme un *Geta* de style. Toutes les tentatives blanches échouent.



6: Après 1, les pierres de coupe sont prises. 2 est la plus forte résistance.

PAGE 112

Tarot :

1. Vous jouez le 7 de ♠ et au second tour de la couleur, quelle que soit la carte jouée par le preneur, vous fournissez le 2. Il est impératif de signaler la tenue, car votre main est terne, mais sa constitution peut valoriser le jeu défensif. Vos partenaires en tiendront compte et décideront, s'ils n'ont pas de main forte à l'atout, de se débarrasser de leurs tarots pour sauver leurs points.

2. Vous jouez le 4 de ♥. Pour quelle raison ? Tout simplement parce qu'une signalisation de tenue n'est efficace que dans la mesure où elle ne détruit pas une main d'atouts. Il faut toujours se réserver la possibilité d'enfermer le Petit. Lorsque vos partenaires constateront votre main miroir, ils en déduiront la qualité de vos atouts et le sauvetage des points n'en sera que différé.

3. Bien entendu, vous jouez l'Excuse et, au second tour, le 4 de ♦ sera sans ambiguïté. Certes, vous ne détenez que deux honneurs quatrièmes, mais ici, le discernement doit supplanter le règlement. En vous excusant, vous avez tout dit. Sachez faire preuve d'opportunisme !

4. Vous jouez le 5 de ♣ et camouflez votre tenue. Là encore, la défense aura vent de l'affaire. Il vous faut conserver l'espoir de sauver le Petit à ♠. Notez qu'en d'autres circonstances, en particulier avec une main où le Petit est sans avenir, il serait bon de le sacrifier afin de compenser sa perte par le sauvetage des points sur la longue à ♣.

5. Vous commencez par le 8 de ♣. Pourquoi ? Parce que vous ne pouvez prendre la main et avez une envie irrésistible de voir vos partenaires jouer atout. Le 3 de ♣, au second tour, va sûrement les y inciter. Cette fausse tenue n'est qu'une extension de la convention, mais avouez que c'est pour la bonne cause !

6. Vous vous emparez immédiatement de l'Excuse qui, cette fois-ci, assure un rôle de protection. En aucun cas cette situation ne peut être équivoque. Lorsque vous présentez un honneur au second tour, que vous conserviez la main ou non, la défense sait à quoi s'en tenir. Si vous possédiez des honneurs séquencés, vous auriez utilisé le plus faible pour indiquer une tenue dans la couleur.

7. Vous avez un problème de choix. Mais dans la réalité, votre tenue est insuffisante et la raison vous commande d'utiliser pleinement vos tarots majeurs. C'est pourquoi, après avoir commencé à marquer le doubleton par le 10 de ♦, vous jouez le 6 de ♠ et attendez le retour dans la coupe du preneur. L'entame du 8 de ♦ en Ouest est l'indice du gisement des points de la couleur en Nord.

8. Trop beau pour être vrai ! Vous jouez le 2 de ♥, car la méfiance qui vous caractérise vous fait supputer une véritable longueur à ♠ chez le déclarant. L'entame d'un roi second est la meilleure formule pour convaincre le flanc d'entreprendre un jeu d'atout. Vous n'allez pas tomber dans le panneau... ?

PAGE 113

Backgammon:

1. Blanc a de bonnes chances d'avoir un shot et doit s'organiser: dans ce genre de cas, il faut construire le jan intérieur pour essayer de retenir Noir s'il est frappé; c'est pourquoi N12B7-B6B5 est nettement préférable à N12B7-B8B7; on essaiera de couvrir le blot en B5 au coup suivant.

2. Il faut jouer N12B7-N1N2, qui rend actif le pion surnuméraire en N1, et ne pas jouer B6B5, qui utiliserait le dernier constructeur en B6.

3. Jouez N12B11-B8B7; vous laissez 3 pions en B6, et le 6 dont a besoin Noir pour frapper pourrait aussi lui être utile pour faire N7 ou N3.

4. Ici, en revanche, il ne faut pas exposer un pion avec B6B1, mais jouer B12B7-B6B5, qui donne deux constructeurs supplémentaires pour B1 et permet de faire une prime avec un 4; en effet, il n'y a pas de danger immédiat à ce que Noir rentre en B1.

5. Jouez N12B6: si Noir vous rate, vous avez toutes les chances de l'enfermer, alors que tout autre mouvement retarderait nettement la perspective de faire B6, et laisserait à Noir la possibilité de s'en sortir.

6. N'exposez pas un pion avec B12B4, car vous risquez, si vous êtes frappé, de ne pas pouvoir empêcher Noir de rentrer: vous risquez vous-même de ne pas pouvoir rentrer, et même si vous le faisiez, vous manqueriez de constructeurs. Jouez plutôt N10B9-B12B10, qui donne 3 constructeurs pour frapper si Noir rentre un pion en B4.

PAGE 114

Othello:

1. H8/G8/H7: +4 est la meilleure suite: Blanc gagne 33-31. G8/H8/H7: +3 et H7/H8/G8: +3 font seulement match nul. Pour chaque coup de Blanc, on n'a indiqué que la meilleure réponse de Noir, l'autre étant chaque fois beaucoup moins bonne.

2. G2/H1/G1/H7/G7Passe/B1: +17 est la meilleure suite. Comme Noir avait 16 pions, 16+17 = 33 et il gagne 33-31.
B1/Passe/G2/H1/G1/H7/G7: +16 fait match nul.
G1/H1/G2/H7/G7/Passe/B1: +15 perd 31-33.

Le premier coup G7 est à éliminer tout de suite. Blanc répond H7 et gagne très largement.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur commercial publicité : Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef : Alain Ledoux
assisté de : Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction : Marie-Colette Lucas
Direction artistique : Francis Piault
Secrétariat : Valérie Asselin
Photos : Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins : Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres : Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing et développement : Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros : Susan Tromeur
assistée de Christiane Hannedouche
Ventes au numéro : Bernard Héraud
Relations extérieures : Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ; durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant